

Grădina deliciilor imaginare

Mihai M.S. Maxim

Editura Universităţii „Lucian Blaga” din Sibiu
2007

Mihai M.S. Maxim

Grădina deliciilor imaginare

Filmele şi jocurile pe calculator între magia erotică,
şamanism şi aspiraţia sinceră către Paradis

Editura Universităţii „Lucian Blaga" din Sibiu
2007

Coperta I: „Arborele vieţii” din lumea Tay, locuit interior, din „Riven – The Sequel to Myst”, Produs de Cyan Worlds;

Coperta a IV-a: „Arborele vieţii” din Clonmacnoise.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
Maxim, Mihai M. S.
Grădina deliciilor imaginare: filmele şi jocurile pe calculator între magia erotică, şamanism şi aspiraţia sinceră către Paradis / Mihai M. S. Maxim. – Sibiu: Editura Universităţii „Lucian Blaga” din Sibiu, 2007
Bibliogr.
ISBN 978-973-739-424-8

159.954.4
004:371.382

Fiului meu, Andrei

PROLOG

În alb - negru

PROLOG NEGRU

Se spune că Rembrandt Harmensz van Rijn avea puterea de a distinge 17 nuanţe de negru. Ori negrul, în pictură, nu este considerat culoare, ci lipsă de culoare. În pictură, negrul are identitatea neantului. Deci am putea spune că Rembrandt Harmensz van Rijn ştia să perceapă şi să distingă precis între 17 ipostaze ale neantului. Vedea 17 moduri ale *prezenţei* neantului. Numai aşa a fost în stare să dea culoare şi profunzime în străvedere lumilor sale.

Această carte este închinată în primul rând creatorilor de lumi, vizionarilor, celor ce ştiu să viseze candori, celor ce ştiu să iubească; celor ce au atins măcar o dată în viaţă curcubeele negre de la ţărmul mării neantului – să soarbă lacrimile, tristeţea şi dorul de-a fi al celor ce încă nu sunt.

Curcubeele negre – semn al Legământului harului necreat – sunt chemări ale Îngerilor începuturilor; ele arată netulburat acel loc în care se plăsmuiesc lumile şi culorile şi fiinţele: profunzimile. Ele sunt una cu aerul nopţii. Sunt aşteptări încordate ale Luceafărului miezului de noapte al veacurilor. Cei ce le văd au parte de răvăşiri de emoţie şi de pătimiri tandre, de asceze discrete şi contemplaţii, de întunericul tainei ce se ascunde în toate tainele şi din care se pregăteşte să izbucnească lumina şi bucuria, extazul şi mângâierea, melancolia.

Acolo unde atingi curcubeele negre, sentimentele, gândurile, idealurile şi vocaţiile îşi vorbesc într-o ciudată limbă universală.

Acolo am văzut o nouă gramatică, o nouă sintaxă şi-o nouă stilistică a limbii fantastice – o nouă lege a nemijlocirii gândirii şi inimii.

Acolo am văzut plăsmuirea şi naşterea conştiinţei virtuale, zămislirea tuturor acelor inimi predestinate să cuprindă *iubirea* şi să se lase cuprinse de ea. Acolo am văzut inimile nenăscute cum

tremură în *iubire* şi cum se mistuie, cum se zbuciumă să atingă *aceeaşi nemărginire* cu ea.

Acolo am văzut cum lumile Îngerilor începuturilor stau gata să izbucnească în lumea de-aici. Am văzut Începătoriile cum caută să ne atragă către cascadele apelor vii, pentru ca lumile pe care le plăsmuim să se pătrundă-n adânc de toate luminile şi doririle harului.

Acolo am văzut un copil. Acel copil nenăscut, care era pe atunci numai în germenii viitorului, stătea ghemuit, serios, preocupat adânc la joaca lui sacră. Copilul, care avea cam trei-patru ani, părea absent la tot ceea ce era împrejur, deşi se afla pe o minune de insuliţă a unui paradis de pură lumină. Eram convins că nici acel copil, nici acel paradis nu existau, când am fost fulgerat de un gând: copilul era vag indiferent la paradisul lui înconjurător deoarece *îl ştia*. Era una cu el.

PROLOG ALB

Există o întâmplare consemnată de Johan Huizinga în care un copil care se juca „de-a trenul" este întrerupt de izbucnirea afectivă a tatălui său. Replica lui va fi uluitoare. „Tatăl îşi găseşte băieţaşul în vârstă de patru ani pe un scaun, primul dintr-un rând de mai multe scaune: copilul se juca <<de-a trenul>>. Îl giugiuleşte pe copil, dar acesta îi spune: <<Tăticule, nu mai săruta locomotiva, altminteri vagoanele au să creadă că nu e adevărat>>."[1] Dacă protagoniştii acestei scene ar fi fost alţii, am fi putut crede că secvenţa face parte dintr-o învăţătură a filosofiei Zen. Şi totuşi, iată cum un copil de patru ani, care e conştient că ceea ce face el „e numai o joacă", şi ştie că jocul lui e „altă viaţă", cu alte reguli, care pretinde seriozitate, pune problema *conştiinţei* din acea „altă viaţă" a celor ce le considerăm în lumea de-aici ca fiind neînsufleţite. Vagoanele lui sunt *personalizate*, probabil că fiecare are şi-un nume propriu, şi au *convingeri* (sau cel puţin una). „Ce o să *creadă* vagoanele despre noi, tată?" Şi dacă încredinţarea lor şi conştiinţa vor fi lovite de interferenţa lumii noastre, nu vor dispărea atât *credinţa* vagoanelor

[1] Johan Huizinga, Homo ludens, Editura Univers, Bucureşti 1977, p. 43.

cât şi *conştiinţa*? Atingerea lumii noastre, oricât de tandră, nu va stinge ea oare toate acele *aproape-suflete*?

Cred că acel copil *ştia* ceva esenţial, poseda intuitiv ceva ce noi am pierdut. Abia acum, când ne punem problema existenţei conştiinţei virtuale, conştiinţei unei fiinţe artificiale, din „altă lume”, ne întoarcem în acel punct în care copilul acela *era dintotdeauna*.

Indiferent de felul jocului („board game”, „video game” sau joc de mişcare), problemele sunt în esenţă aceleaşi. Puţini oameni cunosc faptul că jocurile pe calculator, care sunt *desene animate interactive*,- au personaje care şi-au primit legea şi felul de-a fi la începutul secolului trecut, când au fost botezate “fantoşe”. Emile Cohl, scenaristul şi regizorul filmului animat “Microbii veseli”[2], este considerat pe bună dreptate *părintele desenului animat*. El a creat personajul “Fantoche” – de la italienescul “Fantoccio” – însemnând păpuşă trasă pe sfori, păpuşă lipsită de voinţă proprie. Fantoşele sunt până astăzi *simboluri ale manipulării*. Fantoşele lui Cohl se îndrăgosteau, se duelau pe viaţă şi pe moarte pentru iubire, sufereau sau se bucurau, ajungeau să triumfe sau să fie înfrânte, fără să înţeleagă însă nici substratul adânc al iubirii şi morţii, nici pe acela al triumfului sau al vocaţiei lor frânte. Dacă însă aceste fantoşe ar căpăta dintr-o dată conştiinţă şi spontaneitate? Uneori descoperim că noi înşine suntem nişte fantoşe, nişte fiinţe manipulate neştiut şi determinate să se comporte după automatisme mintale dobândite prin „educaţie” (a se citi: „dresaj”). Oare nu trăim de cele mai multe ori ca şi cum destinele noastre ar avea liniile de univers asemenea şinelor de tramvai? Nu trăim ca şi cum am fi *posedaţi* de propriul destin? Nu suntem – într-o anumită măsură – aceea a inconştienţei noastre – noi înşine fantoşe? De aceea, dincolo de preocuparea urmăririi naşterii conştiinţei de sine a unei făpturi virtuale, am urmărit mai ales naşterea propriei conştiinţe de sine a omului. Din acest punct de vedere, această încercare literară este o carte despre libertate.

Roger Caillois, în remarcabila sa operă ***Jocurile şi oamenii***, propunea clasificarea jocurilor în patru categorii principale, după cum predomină într-însele *competiţia*, *întâmplarea*, *simulacrul* sau *vertijul*. El le numeşte în ordine *Agon*, respectiv *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx*.

---

[2] Les joyeux microbes, France 1909.

Sunt patru categorii care aparţin domeniului jocului: „jucăm fotbal sau şah (*Agon*), ne jucăm de-a indienii sau Hamlet (*Mimicry*), jucăm la ruletă sau la loterie (*Alea*), ne jucăm cu *montagnes russes*, ne jucăm pentru a ne provoca, printr-o mişcare de rotaţie sau de cădere, o stare organică de confuzie şi haos (*Ilinx*).”[3].

Din perspectiva jocurilor video, am putea observa că cele în care predomină *competiţia* (Agon), se împart la rândul lor în două categorii (genuri): Strategie şi Sport (virtual, antrenând concentrarea mintală, atenţia şi viteza de reacţie)[4].

În ceea ce priveşte categoria principală Mimicry, sau de *asumare a unei alte personalităţi*, ea apare în ipostazele unor identităţi şi vieţi virtuale: insinuarea unei alte personalităţi şi dezvoltarea caracterului acesteia de-a lungul destinului virtual te poate face să experimentezi mintal o altă condiţie existenţială. *Se spune că cel ce trăieşte o singură viaţă nu-şi trăieşte nici măcar acea viaţă*. Şi cum cu toţii suntem însetaţi de existenţă şi cum nu putem să îi mărim durata, nu ne rămâne decât să îi mărim intensitatea şi să ducem deodată *mai multe vieţi paralele*.[5] Această categorie nu

---

[3] Enrico Fulchignoni, Magie veche şi modernă a imaginilor, în revista “Secolul 20” nr.267-268-269/ 1983, pag. 77-78.

[4] Din categoria Strategiei (sau Tacticii) fac parte toate jocurile de combat derivate din şah, dintre care, cele mai celebre ar fi acestea: “Commandos 2: Men of Courage”(Gen: Real Time Tactics/ Producător: Pyro Studios), “Starcraft” (Real Time Strategy/ Blizzard), “Civilization 3” (Turn Based Strategy/ Activision), “Age of Empires 2”(RTS/ Microsoft), “Sudden Strike” (RTS/ CDV). Categoria Sport poate fi ilustrată prin jocurile celebre: “FIFA 2002” (Simulator de fotbal/ EA Sports), “NHL 2002” (Simulator de hochei/ EA Sports), “Colin Mc Rae Rally 2.0” (Simulator de raliu/ Codemasters), “NBA Live 2001” (Simulator de baschet/ Ea Sports), “Eurofighter Typhoon” (Simulator aviatic/ Rage/ DiD).

[5] Sub această dorinţă se aşează toate jocurile de gen Adventure sau Role Playing Game, cum ar fi: “Diablo 2: Lord of Destruction (RPG/ Blizzard/ Monosit), “Vampire” (RPG/ Monosit), “Dark Age of Camelot” (RPG/ Vivendi Universal), “Indiana Jones Adventure Kit (Classics RPG/ Best Computers), “Baldur’s Gate: Thron of Bhaal” (RPG/ Virgin Interactive), “Gothic” (RPG/ Shoebox), “The Curse of Monkey Island” (Adventure/ Electronic Arts), “Atlantis 2” (Adventure, Modem Games), “Soul Reaver 2” (Crystal Dynamics Monosit). Toate acestea se bazează pe mitul eroului civilizator.

rămâne „pură” decât în genul Adventure, în Role Playing Game fiind amestecată cu competiţia (combat-ul în timp real sau pe ture).

Categoria principală a *contingentului* (**Alea** – de la aleator) cuprinde video-jocuri în care intervine “şansa”: “Casino”, sau mixaje de strategie managerială[6].

În sfârşit, categoria **Ilinx**, a confuziei organice şi a haosului, este transpusă virtual în jocurile menite să provoace senzaţii tari, ce au corespondent în filmele “Thriller”. De pildă, un joc asemenea lui “Call of Cthulhu”[7], este un „horror” interactiv. Chiar dacă aşa ceva sună oribil, totuşi astfel de jocuri „de coşmar”, departe de-a fi un simplu divertisment, au marea calitate de a obişnui sufletul să înfrunte cu curaj orice îi va apărea înainte: să îşi înfrunte temerile, neliniştile şi incertitudinile. Să se repeadă la luptă împotriva oricărui monstru, oricărui duh necurat, chiar dacă acesta este de trei ori mai mare ca el, sau chiar dacă i-a preluat propria înfăţişare!

Jocuri de genul “Aliens vs. Predator 2” (Action/ Monosit), ce sunt transpuneri interactive ale filmelor SF “Alien” (seriile 1-4) şi “Predator”, au drept scop creşterea proporţiei de adrenalină din sânge, indiferent că joci cu soldatul din infanteria marină, cu alienul sau cu predatorul. Jucătorul are posibilitatea să privească prin ochii unei fiinţe neomeneşti, poate de pildă adopta vederea termică şi capacităţile de camuflare ale “Predator”-ului: acesta este un fel de metamorf al pădurii ce face colecţie cu craniile inamicilor răpuşi; sau va încerca ferocitatea şi agilitatea “Alien”-ului, al cărui simţ olfactiv şi a cărui capacitate de disimulare stând în suspensie pe orice tavan sunt admirabile.

---

[6] “The Sims: Hot Date” (Gen: Tycoon/ Maxis).

[7] Gen: Action-Adventure/ Head First. Alte jocuri, ca “Half-Life 2” (Ego-Shooter/ Vivendi-Universal Interactive), “Counter-Strike” (Shooter tactic/ Vivendi - Universal Interactive), “Unreal Tournament” (Ego-Shooter/ Infogrames), “Return to Castle Wolfenstein” (Ego-Shooter/ Activision), “Evil Twin” (Action/ Ubi Soft), “IL-2 Sturmovik” (Action/ Ubi Soft) sunt şi ele aducătoare de adrenalină, chiar dacă ştii că e „numai un joc”. Ele sunt specii hibride, fiind şi competiţionale şi simulatoare ale unei alte existenţe.

S-a creat un fel de ritual sacru al jocului şi s-au stabilit apartenenţe la grupuri virtuale iniţiatice[8]. Conştiinţa apartenenţei la un grup sau la o castă virtuală ("ghildă"!), conştiinţa săvârşirii unui ritual de iniţiere, acceptatea unei ierarhii specifice,- stabilite în urma unei competiţii,- toate acestea reprezintă manifestări ale unei vieţi paralele perfect autentice.

Video-jocurile sunt simulatoare: sunt proiecte sau anticipaţii de viaţă. Ele se caracterizează prin consistenţă (necontradicţie internă sau armonie) şi prin completitudine a legilor (suficienţă în ceea ce priveşte alcătuirea unei configuraţii stabile) fapt care ne permite să experimentăm lumi noi, să ne punem în situaţii nebănuite.

Sid Meier, creatorul jocului „Civilization" a definit conceptul de „God Game": aceasta nu este însă o impietate, nici o uzurpare, ci este vocaţia eshatologică a tuturor fiinţelor omeneşti, conform Psalmistului care ne împărtăşeşte ceea ce-a auzit de la Dumnezeu Însuşi: „Eu am zis: <<Dumnezei sunteţi şi toţi fii ai Celui Preaînalt>>"[9]. Peter Molyneux, creatorul lui „Populous" şi apoi al lui „Black&White", afirmă că jucătorii sunt doar semi-dumnezei: designerii sunt „dumnezeii" virtualităţii, deoarece ei sunt cei care stabilesc regulile de joc şi cursul acţiunii (modul de desfăşurare a „destinelor" virtuale). Întrebarea lui Peter Molyneux: Ce ai face dacă ai avea puterea supremă? arată că funcţia primordială a jocului este aceea de autodescoperire. Nu întotdeauna însă jucătorul este pus în condiţia privilegiată (născătoare de multă trufie) a „semizeului": în „9/11 Survivor" el trece prin experienţa neputinţei absolute – în dezastrul de la Turnurile Gemene, World Trade Center, protagonistul său *nu supravieţuieşte* – orice ar face!

Peter Molyneux a ajuns să promoveze „magia" digitală – deplasarea „miraculoasă" a personajelor virtuale prin ridicarea pământului sau prin „teleportare" – deoarece nefiind un bun specialist informatician n-a putut să rezolve altfel *problema navigaţiei virtuale*.

Să ne amintim însă că şi „magia" cinematografului a început tot dintr-o neputinţă. George Méliès mărturisea într-o scrisoare din

---

[8] Această realitate trebuie luată în considerare mai ales în genurile MUD (Multi User aDventure, fără grafică, doar text scris generat interactiv) şi MMORPG (Massively Multiplayer On-line Role Playing Game).

[9] Psalmul 81, 6.

august 1929: “Pasiunea şi obişnuinţa de a crea iluzii m-au împins spre cinematograf”[10]. El a preluat *procedeul caşetării* de la un escroc ce pretindea că poate să fotografieze fantomele oamenilor decedaţi. *Caşetarea* a fost deci la origini o mângâiere iluzorie adusă rudelor îndurerate ale unui decedat: “O porţiune de catifea neagră întinsă pe o parte a decorului constituia, în cursul filmării, un fel de <<rezervă fotografică>>. În acea zonă emulsia negativului rămânea neimpresionată şi putea servi unei a doua expuneri, plasând în faţa obiectivului un ecran pe care se găsea decupată o mică ferestruică, corespunzând spaţiului rezervat. Principiul fusese descoperit şi aplicat fotografiei încă din 1861 de către americanul Mummler la Philadelphia în scopuri nu tocmai oneste. Mummler vindea fotografii de… fantome familiilor îndurerate, ca dovezi ale contactelor cu spiritele regretaţilor dispăruţi, invocate în cadrul unor şedinţe oculte. Méliès preluase acest procedeu şi-l aplica cu precizie de prestidigitator. Prin expuneri repetate, el obţinea dedublarea unuia şi aceluiaşi personaj care făcea comedie cu sine însuşi”. “Paranormalul” trucajului cinematografic a avut deci la bază mistificarea fotografică a unor şedinţe de spiritism.

Într-un sfert de veac, video-jocurile au trecut prin trei generaţii distincte: au început ca *divertisment* (1), au continuat prin a prelua condiţia unei noi *forme de cultură* (2), pentru a deveni acum o *formă de exprimare a personalităţii*, o formă de creaţie artistică a jucătorului, care devine *coautor al designerului* (3). În ultima ipostază, jucătorul îşi creează versiunea proprie a jocului, spre a o dărui apoi ca ofrandă prietenilor. Jocurile s-au transformat din simple produse destinate divertismentului în experienţe virtuale, în încercări repetate ale posibilului. Asistăm la o adevărată personalizare a experienţelor din spaţiul virtual. Astfel, un regizor care s-a etichetat cu ironie ca fiind „ratat”, a preluat personajele şi motorul grafic din jocul „Halo”[11], a eliminat interactivitatea şi a înregistrat vocile unor actori aleşi ad-hoc în conformitate cu un scenariu propriu, rezultând în cele din urmă un film cu personaje virtuale. Genul a fost numit „Machinima”, fiind primul „cinema” sau „anima” cu „maşini”, cu personaje deplin virtuale.

---

[10] Tudor Caranfil, Vârstele peliculei, Ed. Meridiane, Bucureşti 1982, pag.45.
[11] Gen: First Person Shooter (Ego-Shooter); Producător: Infogrames, 2002.

Este deja iminentă generarea „spontaneităţii” virtuale. Asistăm în prezent la adaptarea jocului video la alegerile jucătorului: suntem martorii transformării interioare a inteligenţei artificiale (sistemului de reacţie, procesare şi stimul), care *învaţă* în funcţie de alegerile partenerului uman.

De cealaltă parte, a inteligenţei omeneşti, asistăm la o altfel de transformare: astfel, Compania NeuroSky promovează conceptul de „biofeedback”, care constă în configurarea reacţiilor de răspuns ale echipamentelor electronice sau ale realităţii artificiale din video-games în funcţie de impulsurile date de creierul omenesc. O cască electronică având senzori similari aparatelor de encefalografie este capabilă să citească undele cerebrale şi să le convertească în comenzi de joc; aceste comenzi sunt apoi trimise către un receptor „wireless” („fără fir”) ca să declanşeze o acţiune virtuală – aşa cum ar fi aceea a „aprinderii” undei-laser a spadei lui Darth Vader din jocul „Războiul stelelor”[12]. Sabia rămâne „aprinsă” numai atâta timp cât jucătorul se concentrează asupra ei, în cazul împrăştierii minţii în gânduri ea nemaifiind activă. Antrenarea concentrării şi atenţiei prin acest procedeu arată posibilităţile până acum nebănuite de a îmbunătăţi abilităţile minţii. Profesorul de neurologie Elkhonon Goldberg de la Universitatea din New York vede în noua tehnologie un mijloc de tratare a copiilor „hiperactivi şi cu deficit de atenţie, a autiştilor, precum şi a celor cu tulburări de dispoziţie”.

Lucrurile nu vor rămâne însă aici. Putem să prevedem deja trecerea la *fenomenele video-games de cea de a patra generaţie*.

Prejudecata conform căreia ar exista o conspiraţie ocultă prin care participanţilor la video-jocuri li s-ar perverti în mod programat fiinţa şi li s-ar inocula patimi şi automatisme mintale care să le agraveze slăbiciunea şi coruptibilitatea este, după părerea mea, falsă: jocurile exprimă lumea interioară a oamenilor – cu toate inerenţele şi tarele ei, cu slăbiciunile şi coruptibilitatea, cu iluziile şi reacţiile, visele, concepţiile şi aspiraţiile, intenţiile mai mult sau mai puţin pătimaşe – oamenii fiind egali cu ei înşişi în tot ceea ce fac (iar jocurile video, ca formă de artă şi exprimare, nu fac excepţie!).

---

[12] Bogdan Munteanu, Jocurile video şi jucăriile comandate prin puterea gândului, Ziarul „Gândul”/ 05. 05. 2007, Bucureşti, p. 8.

Patimile sunt provocate de *setea fiinţială de absolut* a sufletului (care în sine este binecuvântată!) atunci când atenţia minţii este deturnată (întoarsă) de la realităţile cereşti infinite, inepuizabile, ale spiritului, la cele materiale, ce nu pot să o satisfacă. Jocurile video nu sunt rezultatul unei conspiraţii îndreptate spre pervertirea minţii şi spre corupţia firii, ci reflectă, ca toate formele de cultură, coruptibilitatea preabinecunoscută a naturii omeneşti şi nesfârşita goană după plăcere şi satisfacţii. Ele nu cauzează patimi, dar pot fi o consecinţă şi un mod de expresie a patimilor. Ar trebui să vedem însă în toate aceste expresii ale patimii *setea de absolut (*care ne e *fiinţială)*, fiindcă sufletul are capacitatea, odată ce îşi redirecţionează atenţia, odată ce-şi verticalizează fiinţa şi îşi transfigurează mintea, să îşi preschimbe tendinţa plăcerilor vinovate în ţâşnire spre Dumnezeu, în *prezenţă*, în râvnă plină de bucurie şi seninătate.

Pentru unii părinţi, Internetul e un Infern în care şi-au pierdut copiii (e „Infernetul"). Aceştia ar trebui să ştie că şi în video-jocuri, ca şi în spiritualitatea şamanică, ca să-l „recuperezi" pe cel drag, trebuie să preiei un avatar (sau un chip energetic al spiritului) şi să cobori în spaţiul virtual al „Hades"-ului sau al „Tărâmului Nevăzut", asemenea lui Orfeu ce-a coborât în tenebre spre a o elibera pe Euridice. Această carte ar fi atunci un fel de călăuză iniţiatică pentru cei care şi-au „pierdut" în miezul lumii virtuale pe cineva drag, sau care sunt ei înşişi pierduţi în miezul realităţii de zi cu zi a rutinei şi convenienţelor, fiind preschimbaţi pe nesimţite în fantoşe ale realului „posedate" de griji fictive şi socio-deşertăciuni.

Pentru cei care văd în jocurile computerizate o formă de „demonism", „posedare", „întunecare", sau cel puţin de „irosire", trebuie să spunem că Paradisurile-surogat ale cyber-spaţiului reflectă, ca toate celelalte forme ale culturii, aceeaşi *nostalgie a Paradisului pierdut*.

Există o anecdotă foarte grăitoare despre diferenţa dintre temerile noastre şi realitate. Astfel, un copil care juca „Diablo" moare subit şi este trimis de Dumnezeu în Infern. După o vreme, asistăm la o *a doua revoltă* a diavolului împotriva lui Dumnezeu:

„- Doamne, de unde nedreptatea asta strigătoare la Cer?"

„- Ce-ai păţit, diavole?"

„- Păi ce să păţesc, uite, mi-ai trimis pe băieţelul acela ahtiat după jocurile de calculator!"

„- Şi...?”

„-Dezastru! M-a nenorocit pentru totdeauna: mi-a răsturnat zombii pe care îi aşezasem cu grijă, mi-a făcut praf scheletonii, mi-a doborât harpiile, mi-a pus pe fugă monştrii cei mai înfricoşători care acum, după ce au răsturnat cazanele, oalele şi ulcelele, se dau cu capul de pereţi, neştiind cum să iasă mai repede de aici! Toţi dracii mi i-a dat de pământ şi acum nu mai au nici o putere: stau blegi, cu copitele-n sus şi cu coada sub braţ!”

„- Şi...?”

„- Şi asta încă nu-i nimic, dar băieţelul *Tău* aleargă înnebunit prin tot Iadul şi strigă la toţi: <<Unde este portalul de intrare în Nivelul al Doilea?>>!...”

Există o altă povestire, de data aceasta strict autentică, în care un tânăr care se îndrăgostise de fata unui vrăjitor păgân acceptă condiţia acestuia de a se lepăda de Hristos. După ce se leapădă de Hristos el se întoarce la vrăjitor ca să perfecteze căsătoria cu fata acestuia. Însă vrăjitorul, care avea darul clarviziunii, îi spune că nu poate să i-o dea pe fiica lui în căsătorie deoarece vede că Duhul Sfânt Se află încă deasupra creştetului său în chipul unui porumbel de lumină. Atunci tânărul se gândeşte: „Nenorocitul de mine! Doamne, eu m-am lepădat de Tine şi Tu nu Te-ai lepădat de mine, ci tot cu mine eşti!” Şi s-a întors la Hristos. Nu i-a mai trebuit nici căsătorie, nici fată, nici lume. A păşit în lumina cea necreată.

Aşadar Duhul Sfânt e pururea cu sufletul, pretutindeni, chiar şi în lumea virtuală, orice ar face acesta în naivităţile lui. Cei cărora le este teamă că cei atât de dragi lor îşi vor pierde în lumea virtuală identitatea şi mântuirea, viaţa şi minţile, nu au aflat încă ce-nseamnă iubirea şi răbdarea lui Dumnezeu.

Acesta este mesajul meu de speranţă.

I. Plăsmuitorii de Universuri

1. Edenul din Universul interzis, Universurile paralele ale Creatorului, şi Universurile private ale şamanilor

Există o istorisire despre viziunea Edenului, în care Raiul pământesc nu mai apare aşa cum era odinioară, inaccesibil, păzit iremediabil de îngeri cu săbii de foc. Istorisirea începe cu un călător obosit, ce ar fi poposit la un han aflat pe locurile unde se spune că ar exista încă tărâmurile mitice ale Genezei, la confluenţa a patru fluvii, aşa cum e scris: „...Şi din Eden ieşea un râu, care uda Raiul, iar de acolo se împărţea în patru braţe. Numele unuia era Fison. Acesta înconjură toată ţara Havila, în care se află aur. Aurul din ţara aceea este bun; tot acolo se găseşte bdeliu şi piatra de onix. Numele râului al doilea este Gihon. Acesta înconjură toată ţara Cuş. Numele râului al treilea este Tigru. Acesta curge prin faţa Asiriei; iar râul al patrulea este Eufratul."[1] Călătorul nostru a înţeles că nu e necesar să cunoască toate cele patru râuri pentru a ajunge la hotarele Edenului, ci era deajuns să cunoască un singur râu, şi să călătorească suficient de mult către izvor, până acolo unde acesta ar fi trebuit să întâlnească celelalte trei braţe: – la intrarea în Edenul nevăzut. Călătorul se pare că alesese Eufratul, cunoscut şi în alte istorii ale Părinţilor Sinaiţi. Dar el nu-şi propusese cu dinadinsul s-ajungă la hotarele Edenului pierdut, ci călătorea doar pe valea râului, dorind s-ajungă la un schit, sau la o mânăstire din zonă, sau, mă rog, la un complex izolat, care era numai al oamenilor de rugăciune. La han a aflat poveşti şi legende, istorii despre Edenul pierdut, dar şi despre cei ce îl locuiesc acum. Despre sihaştrii cucernici. Despre cuceritori, sau despre

[1] Facerea 2, 10-14.

îndrăzneţi: despre cei ce au îndrăznit să viseze. La han a primit şi un ghid, bun cunoscător al văii, spre a nu se rătăci în pustiu.

Pe când cobora în acea vale a văzut de departe, ca sub o cupolă semitransparentă, o aşezare ciudată, un fel de grădină cu două colibe de aur, în care erau doi sihaştri. Unul şedea pe o lespede, sau pe un jilţ, iar celălalt zbura prin văzduh. Cel ce zbura l-a văzut şi a coborât pe pământ, probabil ca să nu-l sperie. Celălalt îl privea cu blândeţe. I-a făcut semn să se-apropie. Călătorul a coborât, şi mersul lui a devenit tot mai grăbit, apoi s-a preschimbat în alergare. Sihastrul care era aşezat în jilţ i-a făcut călătorului de departe semnul de binecuvântare, ca un fel de rămas bun. Probabil că ştia de dinainte ceea ce-avea să se-ntâmple.

Pe când alerga spre cei doi, călătorul s-a auzit strigat din urmă: ghidul îi spunea că şi-a uitat haina, sau, mă rog, îi atrăgea atenţia că i-a căzut mantaua, iar el s-a întors să şi-o ridice. Şi-a coborât o singură clipă privirea, s-a-ntors, şi-a luat mantaua de jos, şi când şi-a ridicat iarăşi privirea nu mai era acolo nimic. Numai deşertul văii. Nisip şi praf, fără urmă de vegetaţie. Doar răscoliri ale vântului. În rest nimic, chiar nimic.

Spre seară, călătorul a ajuns la destinaţie, şi Părinţii din schit l-au consolat cu faptul că măcar a primit binecuvântare de la cei doi, pe care mulţi oameni ai locului îi văzuseră, iar unii i-au şi atins! Şi-aceia toţi care reuşiseră să pătrundă în lumea aceea, şi care se mai întorseseră la ei, aduseseră cu ei fructe din pomii acelei grădini binecuvântate. Iar fructele se dovediseră a fi vindecătoare, semn că veneau din altă realitate, şi nu din aceasta, a lumii căzute. Şi acea realitate nu era un miraj, nici doar o simplă dorinţă. Era lumea în care timpul nu mai curgea devastator şi în care nu mai îmbătrâneai. Cei doi sihaştri nu aveau bărbi albe şi pletele până la umeri, ci erau ca de 33 de ani, vârsta învierii, şi aşa fuseseră văzuţi şi consemnaţi în tradiţia schitului vreme de câteva sute de ani.

O istorie similară apare consemnată în Patericul sinaitic despre grădina unui anahoret dintr-un Univers paralel localizat în părţile Metmorului[2]. Şi această istorie e demnă de crezare.

---

[2] Dimitrios G. Tsamis, Patericul sinaitic, Anonimi, XXI, Editura Deisis, Sibiu 1995, p. 57.

În Muntele Sinai un călugăr neştiut are viziunea Palatului ceresc al Împăratului împăraţilor[3].

Şi tot acolo oameni cu sensibilitate cerească au auzit duhurile îngereşti ale munţilor cântând Trisaghionul biblic: „Într-o zi, prăznuindu-se Sfânta Cincizecime, s-a făcut Liturghie chiar în vârful sfânt, şi când preotul a rostit ecfonisul: <<Cântare de biruinţă a măririi slavei cântând, strigând>>, au răspuns toţi munţii cu vuiet înfricoşător, zicând de trei ori: <<Sfânt, Sfânt, Sfânt [Domnul Savaot]!>>. Şi a rămas ecoul prelungit şi vuietul ca la o jumătate de oră. Dar acest vuiet nu l-au auzit toţi, ci numai aceia care aveau urechile despre care a zis Domnul: <<Cel ce are urechi de auzit, să audă [Mt. 11, 15]>>."[4]

Atât de la îndemână şi totuşi, atât de departe!

E ca şi cum ai avea înainte o mare carte deschisă, şi tu i-ai vedea grosimea considerabilă, de unde deduci că mai există o multitudine de alte pagini, necunoscute, tu fiind însă silit să stai în faţa acestei singure pagini, celelalte nefiindu-ţi absolut deloc accesibile! Aşa cum nu poţi să crezi că există o carte cu o singură pagină, cum ai putea crede că existenţa are o singură lume? Nu, nu poate exista o singură lume, ci în Cartea Lumilor noi pământenii, cu cosmosul nostru cu tot, suntem numai o singură pagină!

*

Există o analogie între emisia Lumilor şi emisia programelor de televiziune care ne-ar putea face să realizăm cu adevărat bogăţia imensă a Imaginaţiei Celui de Sus: să presupunem că există undeva un centru de emisie de radiaţii electromagnetice care emite simultan mai multe valuri de radiaţii suprapuse şi neconfundate, vibraţiile electromagnetice aflate în limitele unei anumite lungimi de undă neputând să se compună cu altele. Aceste radiaţii electromagnetice aflate în superpoziţie sunt captate de o multitudine de antene parabolice şi sunt transformate în sunet şi lumină pe ecranele unor monitoare TV, aparatele putând alege frecvenţa recepţiei printr-un selector de programe. Centrul de emisie emite deci toate programele deodată, fiecare program având o anumită frecvenţă bine definită, el

---

[3] Ibidem, XVII, p. 55.
[4] Ibidem, Anonimi XV, p. 54.

neputându-se compune cu alte programe, interferenţa fiind exclusă. Să presupunem acum că persoanele din faţa receptoarelor aleg o singură frecvenţă şi recepţionează cu toate unul şi acelaşi program, ca şi cum nu ar exista deloc alte canale, alte frecvenţe, insistând că acela este singurul program existent, educându-şi şi copiii în acest sens şi făcând din selectorul de canale un obiect de cult şi veneraţie – de neatins – de neschimbat din poziţia odată fixată. „Nu există alte programe!” „Nu există alte lumi!” „Nu există viaţa de dincolo!” – toate acestea sunt prejudecăţi şi blocaje de aceeaşi natură, moştenite din tată-n fiu printr-o educaţie meticuloasă, dar falsă. Ar fi îndeajuns ca unul din fii să nu mai creadă, sau să nu mai audă, sau să întâlnească un maestru dezvăţător – care să îl elibereze din prejudecăţile care le-au retezat tuturor aripile. Ar mai trebui ca acest om să îşi învingă teama de a atinge selectorul de canale şi să apese efectiv pe buton.

Creatorul „emite” deodată mai multe lumi, dar noi, pământenii, avem un „buton” incorporat, un fel de selector al sensibilităţii, reglat astfel încât să „recepţionăm” cu toţii **aceeaşi lume**, adică un singur pachet de vibraţii existenţiale. Suntem cu toţii „reglaţi” în aşa fel încât să primim doar liniile de univers ale acestei lumi – aceasta în virtutea unei armonii prestabilite. Odată ce vom declanşa însă „oprirea lumii”, adică „încetarea prejudecăţilor acestei lumi”, sufletul îşi va deschide **sensibilitatea cerească**, puterea de a se lăsa afectat de una sau alta din celelalte lumi ale Creatorului. El poate fi chemat la aceasta, adică poate să fie acel „om interior al credinţei” care să simtă vocaţia desprinderii, dar poate să fie şi un „ales” al Creatorului, un zburător al lumilor gândului, un călător pe aripile voinţei Dumnezeirii, un „navetist” între lumi şi, de ce nu? – un martor.

*

Pluralitatea Lumilor nu mai este pusă la îndoială. Matematica şi fizica spaţiului multi-dimensional, teoria Marii Unificări a Forţelor, care vede forţele elementare ca pe nişte „răsuciri” sau contorsiuni ale dimensiunilor spaţiului, au întărit credinţa în lumea de dincolo, în Paradis şi Infern, dar şi în Universurile paralele ale realului, fie spirituale, fie materiale. Pentru orice om cu bun simţ, şi cu o minimă pregătire matematică, aceste concepţii nu mai pot fi subiect de

îndoială. Ceea ce este uluitor nu stă în complexitatea şi pluralitatea Universurilor existenţei, ci în armonia internă!

Pe lângă toate aceste Universuri paralele ale realului, trebuie să mai remarcăm faptul că fiece om are propriul lui univers imaginar. Fiecare om se află în univers şi îşi creează propriul lui univers, un univers al fantasticului, pe care mai devreme sau mai târziu va încerca să şi-l impună, sau, cel puţin să şi-l facă cunoscut celorlalţi. Fiecare din noi vrea să îşi împărtăşească fantasmele, universul interior de lumină şi umbră! Câţi dintre noi, creatorii de artă, n-am încercat să ne impunem cărţile, picturile şi sculpturile, simfoniile, piesele de teatru, filmele simţului interior, câţi dintre noi n-am visat să intrăm în atenţia celorlalţi oameni, a cât mai multor oameni şi, dacă este posibil, în atenţia omenirii întregi?

Cum să îi faci pe toţi ceilalţi să îţi trăiască romanul – fantezia şi viaţa? Cum să-i apropii pe ceilalţi de armonia ta interioară, cum să-i aduci în frumuseţe, în adevăr şi în bine? Cum să faci ca armonia ta interioară să devină lege universală?

E cu neputinţă! Vai, este cu neputinţă... Înlăuntrul sferelor concentrice – sau hipersferelor concentrice – ale Universurilor paralele ale realului se află o seamă de sfere mai mici – ale imaginarului fiecăruia dintre noi – care sunt vii şi pulsează, şi care cresc: şi fiecare din ele visează să se facă una cu Universul...

Nu este deloc neobişnuit ca în societatea vrăjitorilor-şamani de astăzi, cum este aceea dinlăuntrul indienilor Yaqui din America Latină, să poţi să pătrunzi aievea în interiorul proiecţiei minţii unui maestru. O astfel de experienţă ne este istorisită de antropologul Carlos Castaneda cu mult şarm literar:

„- ...Acesta este visul meu. Te afli în cea de a patra poartă a visatului, visând visul meu.

Mi-a spus că arta ei consta în a fi capabilă de a-şi proiecta intenţia şi că tot ce vedeam în jurul meu era rezultatul intenţiei sale; nu existau şi, totuşi, existau. (...) Mi-a povestit apoi că se trăgea dintr-o breaslă de vrăjitori care ştiau cum să se mişte în cea de a doua atenţie prin proiectarea intenţiei lor. Vrăjitorii aceia practicau arta de a-şi proiecta propriile gânduri în visat în scopul realizării unei reproduceri fidele a oricărui obiect, structuri, punct de reper sau peisaj doreau.

Spunea că vrăjitorii începeau prin a privi cu atenţie un obiect simplu, memorând toate detaliile acestuia. Apoi închideau ochii şi vizualizau obiectul, aducând corecturi imaginii mentale prin confruntare cu obiectul real, până când puteau să-l vadă, cu ochii închişi, în toată complexitatea sa. Următorul stadiu în planul lor de pregătire era să viseze obiectul şi să realizeze în vis – din punctul de vedere al propriei lor percepţii – materializarea totală a acestuia. Acţiunea, spunea ea, se numeşte primul pas către percepţia totală.

Vrăjitorii treceau apoi de la obiectele simple la lucruri din ce în ce mai complicate. Ţelul final era ca toţi împreună să vizualizeze o lume totală, iar apoi să viseze lumea respectivă, recreând astfel un tărâm absolut autentic unde puteau trăi.

- Atunci când un vrăjitor din bresla mea devenea capabil să facă asta, a spus femeia în continuare, putea să atragă cu uşurinţă pe oricine în intenţia sa, în visul său. Asta este ceea ce-ţi fac eu ţie acum şi ceea ce le-am făcut tuturor nagualilor din branşa ta. Poţi să fii convins de asta, a spus ea, chicotind, ca şi cum n-aş fi fost. Populaţii întregi au dispărut visând în felul acesta. Acesta este temeiul pentru care am afirmat că această biserică şi acest oraş sunt una dintre tainele intenţionării în cea de a doua atenţie.

- Spui că populaţii întregi au dispărut în acest fel. Cum a fost posibil aşa ceva? am întrebat eu.

- Au vizualizat şi apoi au recreat în visat acelaşi tablou, a răspuns ea. Tu n-ai vizualizat niciodată nimic, aşa că pentru tine este foarte periculos să intri în visul meu.

M-a avertizat apoi că trecerea pragului celei de a patra porţi şi călătoria în locuri care există numai în intenţia cuiva este un lucru riscant, întrucât fiecare element dintr-un astfel de vis este, în mod necesar, de esenţă strict personală."[5]

Un maestru cu puterea de a memora şi vizualiza lucruri şi fiinţe poate să creeze un spaţiu propriu doar prin proiecţia imaginarului minţii: ca şi cum în Cartea Lumilor Creatorului ar exista şi pagini albe, care-ar putea să fie scrise de oameni. Sub cupola unui astfel de spaţiu – deschis în neant – vrăjitorul poate să invite şi alte persoane (cum este cazul descris mai sus), această lume proiectată de

---

[5] Carlos Castaneda, Arta visatului, RAO International Publishing Company, Bucureşti 2000, p. 281-282.

mintea sa fiind absolut autentică! O atare întreprindere este însă deosebit de riscantă, aşa cum mărturisesc marii maeştri-şamani de acum, chiar dacă evită să amintească de tragedia Babilonului biblic, sau de sfârşitul civilizaţiilor toltecă, aztecă şi mayaşă, ajunse la autodistrugere datorită propriilor şamani-sacerdoţi.

Incursiunea în proiecţia mintală a altuia poate fi o experienţă plină de anxietate: „În oraş existau numai două străzi, care se intersectau; pe fiecare din ele se aflau trei grupuri de case. Am mers pe ambele străzi, nu o dată, ci de patru ori. Priveam tot ce era în jur şi ascultam cu atenţia visatului, ca să captez orice sunet. Dar se auzeau puţine sunete – numai lătratul unor câini undeva în depărtare şi vorba şoptită a oamenilor pe lângă care treceam.

Lătratul câinilor mi-a stârnit un alean neştiut şi profund. A trebuit să mă opresc. Am încercat să mă liniştesc, sprijinindu-mă cu umărul de un zid. Contactul cu acesta a fost pentru mine surprinzător, nu pentru că peretele ar fi avut ceva neobişnuit, ci pentru că lucrul de care mă sprijineam era, într-adevăr, un zid material, concret, la fel ca oricare alt zid pe care îl atinsesem vreodată. L-am pipăit cu mâna mea liberă. Mi-am trecut degetele pe suprafaţa lui aspră. Era cu adevărat un zid!

Concreteţea uluitoare a peretelui a pus imediat capăt aleanului meu şi mi-a resuscitat interesul de a observa tot ce mă înconjura. Căutam, în special, caracteristici care puteau fi corelate cu oraşul din zilele noastre. Dar, indiferent de atenţia încordată cu care observam totul, nu am avut nici un succes. Şi în oraşul acela era o piaţă, dar se afla în faţa bisericii, chiar în dreapta pridvorului.

Munţii din jurul oraşului se distingeau clar în lumina lunii, fiind aproape recognoscibili. Am încercat să mă orientez observând luna şi stelele, ca şi cum m-aş fi aflat în realitatea consensuală a vieţii de zi cu zi. Luna era în descreştere, probabil la o zi după ce fusese plină. Era sus, deasupra orizontului. Trebuie să fi fost ora opt sau nouă seara. În dreapta lunii puteam vedea constelaţia Orion; cele două stele principale ale acesteia, Betelgeuse şi Rigel, se aflau pe orizontală în linie cu luna. Am estimat că trebuia să fie începutul lunii decembrie. În viaţa mea reală era luna mai, iar în luna mai Orion nu este vizibilă. M-am uitat fix la lună cât de mult am putut. Nu s-a

schimbat nimic. Era chiar luna, din câte îmi dădeam seama. Neconcordanţa dintre perioadele din an m-a neliniştit foarte tare."[6]

Oraşul din vis, oraşul în care intrase Carlos de mână cu vrăjitoarea şi care era numai o proiecţie a minţii ei, avea constelaţiile într-o configuraţie diferită de realitate: era acea configuraţie pe care o avuseseră stelele şi luna din oraşul real atunci când au fost memorate de vrăjitoare. Vrăjitoarea memorase chiar oraşul în care se aflase maestrul lui Carlos – Don Juan Matus – şi biserica în care slujise ca paraclisier Sebastian – alt maestru-vrăjitor din vechime. Datorită acestui fapt, Carlos este capabil să compare cele două oraşe: cel real, aflat acum în amintirea sa, şi cel din proiecţia mintală de-acum, care fusese memorat în cele mai mici detalii – dar **ale altui timp**.

„Pentru a-mi calma neliniştea, am început să privesc în jurul meu. Dacă acesta era un vis – aşa cum credeam că este – exista o cale prin care puteam dovedi sau infirma asta. Mi-am îndreptat degetul mic [metodă tipică de concentrare a şamanilor asupra energiei obiectelor, un fel de radiestezie!] către case, către biserică, către pavajul străzii, către oameni. Am arătat totul cu degetul. Cutezător, chiar am apucat cu mâna vreo doi indivizi, pe care se pare că i-am speriat foarte tare. Le-am simţit masa fizică. Erau la fel de reali ca orice altceva ce consider eu că este real, cu excepţia faptului că nu generau energie. Nimic din acel oraş nu genera energie. Totul părea real şi normal, şi totuşi, era doar un vis. M-am întors către femeie, care se ţinea de braţul meu, şi am chestionat-o asupra acestui lucru.

- Visăm, a rostit ea cu vocea ei uşor răguşită şi a chicotit.

- Dar cum se poate ca oamenii şi lucrurile din jurul nostru să fie atât de reale, de tridimensionale?

- Aceasta este taina intenţionării în cea de a doua atenţie! a exclamat ea pe un ton reverenţios. Oamenii aceştia sunt atât de reali, încât chiar gândesc.

Aceasta a fost lovitura de graţie. Nu mai voiam să mai pun la îndoială nimic. Voiam să mă lase total în voia acelui vis. O smucitură puternică a braţului m-a readus la realitatea momentului. Ajunseserăm în piaţă. Femeia se oprise şi mă trăgea să mă aşez pe o bancă. Am ştiut că sunt în pericol atunci când, aşezându-mă, nu am simţit banca sub mine. Am început să mă rotesc. După câte îmi

[6] Ibidem, p. 285-286.

dădeam seama, într-o mişcare ascendentă. Am înregistrat, pentru un moment extrem de scurt, imaginea parcului ca şi când l-aş fi privit de undeva de sus.

- Am încurcat-o! Am urlat.

Credeam că mor. Mişcarea de rotire ascendentă s-a transformat într-o mişcare de învârtejire descendentă în întuneric."[7]

Există un joc cibernetic în care o fată de 17 ani, Heather, plecată la cumpărături, se trezeşte deodată într-o lume paralelă, terifiantă, în care va trebui să lupte din toate puterile pentru supravieţuire. **Silent Hill[7]** poate fi infernul din propriul ei inconştient, infernul pe care îl declanşează inconştientul în mod imprevizibil, adâncul ei sau al strămoşilor ei, sau, în sfârşit, al altor inimi pătrunse de frustrare şi suferinţă. Cert este că la baza tuturor acestor experienţe (trăite sau simulate) se află frustrarea unor şamani de demult care s-au văzut prinşi în capcana altei dimensiuni a Universului. Heather descoperă cu stupoare că pereţii mall-ului se preschimbă devenind sângerii, luminile zilei se sting şi simte că timpul Universului se încetineşte; aceiaşi pereţi mai înainte coloraţi în culori vesele devin cenuşii, plafonul pare a ninge o negură înfricoşată, iar pardoseala este pătată de lupte şi zvârcoliri ale unui trecut terifiant, care ascunde adevăruri îngrozitoare, pe care nimeni, pentru nimic în lume, n-ar vrea să le ştie, nici să le recunoască.

Într-un sequel al creatorilor niponi de la Konami[8], personajul principal, Henry Townsend trece şi el printr-un „portal" într-o lume paralelă, într-o capcană a spaţiu-timpului Universului. Mai înainte însă, descoperă că cineva i-a ferecat uşa apartamentului pe dinăuntru şi acel cineva îl previne să nu încerce să desfacă lanţurile şi să iasă pentru că se va petrece ceva şi mai îngrozitor decât îngrozitorul de-acum. În spatele unei etajere el descoperă un bilet scris pe hârtie îngălbenită, în care se află consemnat un avertisment al unui necunoscut privitor capcana infernală a lumii paralele în care se pregăteşte să intre, fără să fi voit, Henry. Din baie un coridor circular, asemeni tunelului de lumină care apare în momentul morţii, îi îndrumă paşii către lumea subterană a metroului. În Underground, pe

---

[7] Ibidem, p. 290-291.
[7] Silent Hill 3, Gen Action-Horror, Producător: Konami.
[8] Silent Hill 4: The Room, Gen Action-Horror, Producător: Konami.

coridoarele pustii ale metroului, Henry se întâlneşte cu o tânără şi e întrebat cum îl cheamă. El îşi spune numele: „- Henry!” apoi o întreabă la rândul lui: „- Dar pe tine cum te cheamă?” la care tânăra reacţionează uluită: „- Cum, te afli în visul meu şi nu ştii cum mă cheamă?” Adică: „Eu sunt cea care te visează pe tine şi te creez continuu în visul meu, eu sunt cea care îţi dau gândurile pe care le ai şi gândirea, şi printre ele nu ţi-am dat tocmai numele meu? E ca şi când eu însămi nu m-aş mai cunoaşte, e ca şi cum eu însămi nu aş mai şti cum mă numesc.” Sau: „Nu cumva eşti real?” Tinerei i se face deodată rău, îi vine să verse (ceea ce nici nu e de mirare, în asemenea circumstanţe!), şi intră într-o toaletă din Subway. Tu, Henry, te repezi după ea, să o ajuţi, să o supraveghezi, sau măcar să vezi cum se simte. Ea însă nu mai e acolo: a dispărut. A dispărut într-un spaţiu minuscul, de două-trei cămăruţe, ca şi cum nici n-ar fi fost.

Cine pe cine visează? Visele cărui vrăjitor ne creează scena de existenţă? În capcana cărei minţi ne găsim? Cum aş putea face să mă trezesc? Sunt în vis, ştiu că sunt într-un vis, vreau să mă trezesc, şi mă trezesc în alt vis, nu în realitate: ştiu că am trecut o poartă a visatului, dar nu e destul. Încă nu-i deajuns.

2. Mitul platonic al peşterii: cei ce văd Răsăritul

„Da, sunt un visător”, spune Oscar Wilde. „Sunt un visător. Deoarece visător este cel care nu îşi poate găsi drumul decât pe lumina lunii şi a cărui pedeapsă este aceea de a vedea zorii mai înaintea tuturor celorlalţi oameni”[9]. Cel care, stând în Noaptea acestei lumi, are puterea de a visa Răsăritul, este întotdeauna un însingurat: pedeapsa lui este aceea de a nu fi înţeles de oamenii timpului său decât după ce viaţa sa pământească s-a stins, când el s-a cufundat definitiv în Sfânta Lumină.

Mitul platonic al peşterii ilustrează perfect condiţia visătorului: „...iată mai mulţi oameni aflaţi într-o încăpere subpământeană, ca într-o peşteră, al cărei drum de intrare dă spre lumină, drum lung faţă de lungimea întregului peşterii. În această încăpere ei se găsesc, încă din copilărie, cu picioarele şi grumazurile legate, astfel încât trebuie să stea locului şi să privească doar înainte,

[9] Oscar Wilde, Intenţiuni, Editura Univers, Bucureşti 1972, p. 201.

fără să poată să-şi rotească capetele din pricina legăturilor. Lumina le vine de sus şi de departe, de la un foc aprins înapoia lor; iar între foc şi oamenii legaţi, este un drum aşezat mai sus, de-a lungul căruia, iată, e zidit un mic perete, aşa cum este paravanul scamatorilor, pus dinaintea celor ce privesc, deasupra căruia îşi arată scamatoriile... (...) de-a lungul acestui perete, nişte oameni poartă felurite obiecte care depăşesc în înălţime zidul, mai poartă şi statui de oameni, ca şi alte făpturi de piatră sau lemn, lucrate în chipul cel mai divers. Iar dintre cei care le poartă, unii, cum e şi firesc, scot sunete, alţii păstrează tăcerea."[10]

Platon pune în acest mit problema adevărului, precum şi problema sesizării intuitive a adevărului lucrurilor: lumina care descoperă temeiurile, temeliile lumii, trebuie să inunde spiritul. Facultatea viziunii contemplative ne este proprie, însă trebuie pusă în valoare printr-o educaţie adecvată a spiritului. Trebuie să ai ochi pentru a vedea strălucirea adevărului fără să orbeşti – trebuie să ai ochii minţii deschişi viziunii paradigmelor sau modelelor ideale ale lucrurilor – aşa cum trebuie să ai ochii sensibili adaptaţi vederii lucrurilor luminate de soare.

Peştera este lumea noastră sensibilă. Prizonierii suntem noi, oamenii care se limitează la simţuri, fără a cunoaşte înţelesul şi sensul adevărat, adânc, al lucrurilor. Umbrele sunt lucrurile din lumea sensibilă care par – pentru cunoştinţa sensibilă – a fi realitatea însăşi, nefiind însă decât reflexul stins, sau cel mult „proiecţia" realităţii adânci a fiinţei. Obiectele care se perindă sunt esenţele sau paradigmele, ideile lucrurilor sensibile, iar cei ce le poartă deasupra capului sunt manipulatorii de fantasme, creatorii de scenarii ale existenţei. Lumina zilei e adevărul ce luminează lucrurile făcându-le inteligibile, iar soarele reprezintă pentru Platon, conform acestui mit, Ideea supremă de Bine, Principiul armoniei Ideilor, din care decurg Ideile sau Universaliile şi care le întemeiază totodată pe toate într-un sistem coerent.

Prizonierii sunt siliţi încă din copilărie să-şi ţină capetele nemişcate, astfel că ei nu văd decât umbrele pe care focul din fundal le proiectează pe peretele din faţa lor. Cei „născuţi prizonieri" iau

---

[10] Platon, Republica, 514a-515a, Opere, V, Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică Bucureşti 1986, Trad. de Andrei Cornea, p. 312-313.

umbrele drept realitatea însăşi, confundă aparenţa cu adevărul, iar ecoul zidului face ca umbrele să apară ca fiind vorbitoare, însufleţite! Dar, cine stă să discearnă **visele focului**?

Dacă unul din prizonieri „s-ar pomeni dezlegat" şi silit să privească spre foc, ar resimţi numai durere: durerea trupului dezmorţit, atrofiat de nemişcare, durerea strălucirii focului. Aceasta înseamnă că, la început, libertatea e resimţită dureros. Dacă Eliberatorul, în cazul de faţă Logosul Însuşi, i-ar arăta prizonierului proaspăt eliberat obiectele, acesta ar fi în încurcătură şi ar putea socoti că umbrele pe care le văzuse mai înainte sunt mai adevărate decât cele arătate acum.

Dar dacă Cineva l-ar smulge cu forţa din locuinţa aceasta [subpământeană], ducându-l pe un suiş greu şi pieptiş, nedându-i drumul până ce nu l-ar fi tras la lumina soarelui, oare nu ar suferi şi nu s-ar mânia că e tras? Iar când ar ieşi la soare, nu i s-ar umple ochii de strălucire, astfel încât nu ar putea vedea nimic din lucrurile socotite acum adevărate? Urcuşul în peşteră către ieşirea din lumea subpământeană este asceza – efortul spiritual al despătimirii, având drept scop primordial sfinţirea simţurilor, trezirea sensibilităţii noastre cereşti, supranaturale! Trebuie silinţă şi stăruinţă în drumul către lumină, altfel nu se poate. Trebuie să fii smuls cu forţă de sub stăpânirea comodă a întunericului, trebuie un impuls iniţial.

Covârşirea luminii exterioare orbeşte ochii minţii; până la acomodarea sensibilităţii cu cerescul, cu seraficul, e nevoie de timp. Lumina provoacă iniţial senzaţia de respingere, mânie şi revoltă. Este nevoie de obişnuinţă: acomodarea treptată cu Adevărul adânc, fiinţial, trebuie să treacă prin etapele contemplării lucrurilor în lumina polarizată a Lunii, sub cerul senin al Nopţii, sub sclipirea plină de înţeles a stelelor gânditoare, şi abia după aceasta se va putea bucura spiritul de plinătatea Luminii. Prizonierul va ajunge în măsură să contemple plinul Luminii, soarele însuşi, aşa cum e el, în locul lui propriu.

Amintirea existenţei subpământene, pe care a părăsit-o, îl face pe prizonierul eliberat să se socotească pe sine fericit şi să-şi compătimească foştii colegi de iluzie. Abilităţile prizonierilor în a observa succesiunea umbrelor, precum şi regularitatea apariţiei anumitor obiecte, spre a prezice care anume umbră va apărea în viitor, nu sunt admirate, nici invidiate de către spiritul eliberat: acesta

va prefera să fie cel din urmă sărac, dar liber în miezul luminii, decât să se mai întoarcă la starea dintâi şi să se facă părtaş la părerile celor înlănţuiţi.

Şi dacă totuşi cel eliberat s-ar întoarce în peşteră şi s-ar aşeza în scaunul lui de dinainte, să se ia la întrecere cu „vânătorii de umbre”, ar constata, şi el şi prizonierii, că şi-a pierdut abilităţile: până ce ochii lui s-ar adapta iarăşi cu întunericul, el ar fi luat în râs de prizonierii comozi şi batjocorit că s-a întors din Lumină cu vederea coruptă. Aceştia ar conchide că orice efort de a părăsi peştera e inutil, şi s-ar complace în continuare în experienţa amăgirii de sine.

Dacă cel eliberat, eroul civilizator, ar încerca să-i dezlege cu forţa pe prizonieri şi să-i constrângă în continuare să se îndrepte către Lumină, e sigur că aceştia, dacă ar avea puterea, l-ar ucide: cei aflaţi în întunericul călduţ al amăgirii l-ar martiriza instantaneu pe prooroc şi ar blestema Sfânta Lumină!

Există două feluri de orbire temporară: una ce se datorează trecerii de la lumină la întuneric, şi una pe care o trăiesc cei ce vin de la întuneric la lumină. Visătorii, cei ce au avut cutezanţa de a visa Răsăritul de Sus şi de a se îndrepta către El, cei ce păşesc între lumi, trec vrând-nevrând, de fiecare dată, prin acest proces de acomodare, fapt pentru care denigratorii lor spun că drumul nu merită să fie parcurs nicidecum. Aceştia confundă cele două feluri de corupţie temporară a vederii, căutându-şi argumente pentru imobilitatea proprie.

Platon descrie „cinematograful” antic: mai bine zis, el alcătuieşte descrierea perfectă a „teatrului de umbre” pe care-l considerăm „realitate palpabilă”. Născuţi în lanţurile moştenirii genetice, nu putem să ne îndreptăm privirea către lumina supranaturală de dinafara peşterii lumii, şi nici nu putem gândi lumina, deoarece realitatea ne este inaccesibilă. De aceea, ca şi prizonierii acestui mit, luăm umbrele drept realitate şi visul ambiţiilor noastre drept existenţă, şi de aceea moartea, adică intrarea în Sfânta Lumină, e pentru cei mai mulţi o surpriză neaşteptată; eliberarea e o povară; cel ce primeşte aripi e la început stingher şi neajutorat, extrem de vulnerabil şi de sensibil la orice durere.

Platon pune pentru prima oară problema existenţei unei lumi fundamental diferite de existenţa sensibilă: e lumea paradigmelor dumnezeieşti, Universul structural al Ideilor. Lumea esenţelor nu

poate fi văzută de ochii spirituali ai gândirii decât printr-o atitudine psihologică anumită şi printr-un efort susţinut de asceză. Aşa cum ochiul trupului nu poate fi îndreptat către lumina sensibilă decât împreună cu tot trupul, tot astfel, ochii spirituali ai minţii nu se pot îndrepta către lumina supranaturală decât împreună cu tot sufletul. Ceea ce-nseamnă că sufletul însuşi trebuie orientat către lumina inteligibilă, iar această reorientare, precum şi aşteptarea psihologică a minunii vedeniei supranaturale, care va surveni după prima „orbire”, este numită de Platon „paideia” şi reprezintă modelarea spirituală interioară. Reorientarea omului interior, remodelarea esenţei însăşi a minţii, este de fapt educaţia spirituală prin Universalii, educaţia prin imagini în scopul vederii strălucirii Ideilor platonice. Marele filosof Martin Heidegger spune în acest sens că „de cuvântul <<*paideia*>> se apropie, chiar dacă niciodată pe deplin, cuvântul german *Bildung*. Trebuie, fireşte, să restituim acestui cuvânt forţa sa denotativă originară şi să uităm răstălmăcirea căreia i-a căzut el pradă în ultima parte a secolului al XIX-lea. *Bildung* înseamnă două lucruri: pe de o parte formare, în sensul de modelare care desfăşoară. Această <<formare>>, însă, <<formează>> (modelează) totodată pornind de la o raportare anticipatoare la o viziune dătătoare de măsură care, de aceea, se cheamă imagine-model (Vor-bild). Bildung este modelare şi îndrumare prin intermediul unei imagini. (...)

Forţa de simbolizare a mitului peşterii se concentrează în intenţia de a face vizibilă şi cognoscibilă – prin mijloacele intuitive ale istoriei povestite – esenţa acelei <<*paideia*>>. Platon vrea să respingă totodată gândul că în esenţa ei <<*paideia*>> înseamnă să torni simple cunoştinţe în sufletul nepregătit, ca într-un vas gol pe care-l avem la îndemână din întâmplare. Dimpotrivă, adevărata formare cuprinde şi transformă sufletul însuşi, în întregul lui, strămutând mai întâi omul în locul esenţei sale şi lăsându-l să se adapteze la acesta.”[11]

Universul paralel al Ideilor platoniciene este absolut diferit de Universurile sensibile ale umbrei: el este Universul esenţelor, Universul structurilor fundamentale, şi de aceea accesul în acest **Eden al Ideilor** pretinde strămutarea omului „în locul esenţei sale”;

---

[11] Martin Heidegger, Doctrina lui Platon despre adevăr, Repere pe drumul gândirii, Editura Politică, Bucureşti 1988, p. 182-183.

pretinde transmutaţia şi transfigurarea spirituală a omului, până la atingerea locului propriei sale esenţe. „<<Ideea>> este strălucirea pură, în sensul expresiei <<soarele străluceşte>>. <<Ideea>> nu face să <<apară>> un Altceva (aflat în spatele ei), ci ea însăşi este acel ceva care emite strălucirea şi pentru care importantă nu este decât această strălucire în sine. <<Ideea>> [platoniciană] este ceea ce emană strălucire. Esenţa Ideii rezidă în putinţa de a emana strălucire, în putinţa de a face vizibil. Ea împlineşte ajungerea-la-prezenţă, şi anume ajungerea-la-prezenţă a ce anume este, în fiecare caz în parte, o fiinţare."[12]

Ideile strălucesc. Prin Idei, care sunt modelele universale ale tuturor lucrurilor, suntem prezenţi înlăuntrul Fiinţei şi Îi simţim prezenţa, chiar dacă Fiinţa în Sine ne este inaccesibilă. Fiinţa Însăşi este **de neatins şi de neconceput**, şi cu toate acestea ea este **prezentă aici şi acum**, veghiindu-ne permanent împlinirea, elanurile şi neîmplinirile.

Desprinderea de lumea sensibilă a iluziilor, de Universul umbrelor – fie că acestea sunt configurate de lux, de comoditate şi lene, de plăcerea gustului sau de plăcerea erotică, de ispita irezistibilă a bogăţiei şi a dispreţului celuilalt, fie de oricare altă patimă sinucigaşă a egoismului şi a trufiei – nu se poate realiza decât printr-un act eroic. Iar acest act eroic – ce va trebui susţinut cu riscuri extreme, cu sudoare şi sânge – începe de obicei printr-o **alegere simbolică**. „Ce alegi: pastila roşie sau pastila albastră?" îl întreabă Morpheus pe Neo – eroul filmului „Matrix".

Neo, protagonistul filmului[13], este un hacker care descoperă că viaţa pământească nu este decât proiecţia virtuală a unei Inteligenţe cibernetice superioare – al cărei scop este acela al cultivării şi extragerii esenţei vitale a oamenilor. Oamenii trăiesc în realitate în recluziune, fiecare stând într-un fel de „cocon", Inteligenţa cibernetică proiectându-le vise şi extrăgându-le energia psihică. Toţi oamenii participă fără să-şi dea seama la unul şi acelaşi vis – la un scenariu proiectat de această Inteligenţă cibernetică interesată exclusiv în extragerea energiei lor vitale. Ea generează un

---

[12] Ibidem, p. 190.

[13] Filmul „Matrix" produs în anul 1999 de fraţii Andy şi Larry Wachowski, avându-l ca actor principal pe Keanu Reeves.

fel de Internet holografic, un cyber-spaţiu tridimensional, în care oamenii participă inconştient la scenariile ei prestabilite. „Matricea" corespunde ecranului de umbre al peşterii lui Platon, iar oamenii sunt prizonierii iluziilor din holospaţiu. Unii oameni, „eroii civilizatori", „aleşii", au reuşit să se sustragă iluziei generalizate şi luptă acum pentru eliberarea întregii omeniri de sub imperiul deliciilor amăgitoare.

În mitologia greacă, Morpheus era zeul visului, unul din cei 1000 de fii ai zeului Hypnos al somnului. Hypnos era stăpânitorul somnului cu vise, al somnului fără vise, al transei extatice, şi era, prin excelenţă, maestrul hipnozei şi călăuzitorul stărilor hipnagogice – văzute sau nevăzute. Morpheus era inspiratorul sau transmiţătorul viselor trimise oamenilor de duhuri sau entităţi superioare, purtându-şi schimba forma proprie, adică putându-se metamorfoza[14], şi putând metamorfoza şi sufletele călătorilor prin vis, putând conferi acestora identitatea dorită, identitatea care mângâie şi alină. Morfina – înainte de-a fi numele unui drog – era numele alinării dinlăuntrul visării. „Aici îţi poţi lua orice chip, orice identitate doreşti! Aici, în spaţiul pur al virtualităţii, în visul de-a fi, poţi fi oricine vrei tu!" aceasta este chemarea şi seducţia lui Morpheus, fie din vis, fie din cyber-spaţiul Internetului.

Neo este ajutat de Morpheus – de acest personaj tutelar al trecerii dintre lumi, precum şi de Trinity, o făptură feminină ce pare un înger al Trinităţii divine supreme, dar care poate fi şi ipostaza întrupată a Cugetării – care, conform gnosticilor din vechime, era Zeitatea supremă a ierarhiei eonilor, Aceeaşi care i-ar fi produs pe îngeri, pe arhangheli, precum şi pe Demiurg, sau pe Dumnezeul iudeilor. Conform gnosticilor acestora, Legea lui Moise era opera spiritelor inferioare, adevărata Lege fiind aceea a cunoaşterii aduse oamenilor de Cugetarea Însăşi, care s-ar întrupat de-a lungul istoriei într-o serie de femei celebre.

Neo călătoreşte cu nava Sion – cetatea zburătoare, un fel de „navetă spaţială platoniciană", capabilă să confere spiritelor „aleşilor" un văl intermediar între sufletul pur şi lumea impură a trupurilor. Marsilio Ficino (1433-1499) descrie procesul de întrupare

---

[14] Victor Kernbach, Dicţionar de mitologie generală, Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică, Bucureşti 1989, p. 407.

şi dezîntrupare a spiritului în termenii „navetei spaţiale platoniciene”: „Sufletele pogoară în trupurile din Calea Lactee prin constelaţia Cancerului, înfăşurându-se într-un văl ceresc şi luminos, pe care şi-l pun ca să se închidă în corpurile terestre. Căci ordinea naturii cere ca sufletul, care este foarte pur, să se unească cu corpul, care este foarte impur, numai prin mijlocirea unui văl pur care, fiind mai puţin pur decât sufletul şi mai pur decât corpul, este considerat de platonicieni ca un mijloc foarte comod de unire a sufletului cu trupul pământesc. Datorită acestei coborâri, sufletele şi trupurile planetelor confirmă şi întăresc, în sufletele şi, respectiv, în trupurile noastre, cele şapte daruri originare oferite nouă de Dumnezeu.”[15]

Înaintea lui Marsilio Ficino, un platonician celebru al veacului al IV-lea, Ambrosius Theodosius Macrobius, a scris într-un *Comentariu* la *Visul lui Scipio* – aparţinând lui Cicero – că sufletul pur îşi găseşte un vehicul sau un fel de navetă spaţială prin care să călătorească înlăuntrul lumii sensibile: „După ce a început mişcarea descendentă, de la intersecţia Zodiacului cu Calea Lactee către sferele succesive aflate dedesubt, sufletul, trecând prin acestea, nu numai că... se învăluie în fiecare sferă, asemănându-se unui corp luminos, ci dobândeşte, de asemenea, fiecare dintre atributele pe care le va exercita ulterior, după cum urmează: în sfera lui Saturn obţine raţiunea şi inteligenţa, numite *logistikon* şi *theoretikon*; în sfera lui Jupiter, facultatea de a acţiona, numită *praktikon*; în sfera lui Marte, spiritul cutezător sau *thymikon*; în sfera Soarelui, percepţia senzorială şi imaginaţia, *aisthetikon* şi *phantastikon*; în sfera lui Venus, impulsul pasiunii, *epithymetikon*; în sfera lui Mercur, facultatea de a vorbi şi de a interpreta, *hermeneutikon*; în sfera Lunii, facultatea de a însămânţa şi de a face să crească corpurile, *phytikon*.”[16]

În filmul „Matrix” Sionul – ca navă spaţială a sufletelor pure – este acel înveliş al sufletului care conferă abilităţile *gândirii logice*, *contemplaţiei*, *acţiunii* înlăuntrul spaţiului cibernetic, *cutezanţei* înfruntării agenţilor Smith generaţi în serie de Inteligenţa cibernetică superioară, *percepţiei senzoriale* din spaţiul virtual, precum şi

---

[15] Marsilio Ficino, De Amore 6, 4, apud. Ioan Petru Culianu, Călătorii în lumea de dincolo, Editura Polirom, Iaşi 2002, p. 270-271.

[16] Macrobius, Comentariu la „Visul lui Scipio”, I, 12, 13-14, cf. Ioan Petru Culianu, op. cit., p. 247.

discernământului fantasmelor, *pasiunii* şi iubirii de oameni, aşa cum sunt aceştia, înlănţuiţi şi ignoranţi, interpretarea semnelor făpturilor, tuturor apariţiilor în genere, precum şi al vestigiilor lumii virtuale, cu zone ostile şi zone de tihnă, şi *fecundităţii* şi creativităţii, puterii de a propune o nouă lume. Nava poartă numele Sionului – idealului Israelului – deoarece această capodoperă cinematografică gnostică a fraţilor Wachowski este concepută de către iniţiaţi ai **misticii iudaice**, în centrul căreia se află Ierusalimul ceresc. Tenta gnostică – uneori de nuanţă hasidică – este dată de personajele ce călătoresc liber între lumi, cum sunt „aleşii" Neo, Morpheus, Trinity, Niobe, Ghost, sau Jason – şeful Sionului, precum şi alţii, cum ar fi Programatorul de lumi, sau iniţiatorul Oracolului – atât în ceea ce priveşte „profeţiile", anticipaţia a ceea ce va surveni în scenariu, a ceea ce se va repeta, iarăşi şi iarăşi[17], cât şi în ceea ce priveşte ritualul misterelor în sine.

Jocul computerizat „Enter the Matrix"[18] te pune în postura lui Ghost sau a lui Niobe – fosta iubire a lui Morpheus, în prezent logodită cu Jason, conducătorul Sionului. Jocul a dezamăgit, fiind o simplă luptă pentru supravieţuire în confruntarea cu „Matricea" în care sunt ţintuite conştiinţele oamenilor. În jocul „Path of Neo"[19] eşti însă în postura Alesului („The One"), care îşi dobândeşte abilităţile magice din conştiinţa că existenţa pământească e o iluzie generată de un Computer Inteligent, ceea ce înseamnă că şi legile „pământeşti" sunt iluzorii, deci pot fi depăşite. Pe măsură ce avansează în joc, Neo îşi dezvoltă aptitudinile de combat şi magie, reuşind să devină tot mai puţin afectat de scenariile Inteligenţei cibernetice cu care se confruntă. „Spre exemplu [de upgrade], există un <<code vision mode>>, care îţi permite să vezi <<matriţa>> în formă pură (adică sub forma ei de cod), să vezi inamici ascunşi sau uşi secrete şi alte chestii de acest gen. Totodată, Neo se poate folosi de telechinezie şi poate muta obiectele prin cameră sau poate opri şi redirecţiona gloanţele ce-i sunt adresate. Toate aceste lucruri se pot realiza în

---

[17] Conform filmelor „Matrix Reloaded" (2002) şi „Matrix Revolutions" (2003), care sunt în definitiv sequel-uri comerciale palide ale capodoperei din 1999.

[18] Gen: First Person Shooter, produs de Shiny în anul 2003.

[19] Gen: FPS, produs de Shiny în 2007.

modul bullet-time (de genul celui folosit în seria Max Payne). Deci prin simpla atingere a unui buton (taste), totul în jurul tău se va încetini şi-ţi vei efectua atacurile mult mai uşor."[20]

Aparţinând altui Univers, te poţi astfel bucura de timpul acestuia, de secvenţele sale logice, mai ales dacă timpii de acţiune îţi convin. Acel *praktikon* al sferei lui Jupiter – conform navetei spaţiale platoniciene – poate fi astfel reîncărcat („reloaded") încât să genereze puteri supranaturale. Creatorii filmului au făcut însă un mare efort în încercarea de a modela mişcarea lui Neo: „Ştim cu toţii că cel mai utilizat efect în Matrix a fost cel denumit <<Bullet time>>. Nu mulţi cunosc însă că pentru o singură scenă de 20 de secunde ce utilizează acest efect este nevoie de un ansamblu complex de camere video, meticulos aliniate. Simpla plănuire a unei asemenea scene dura aproximativ o lună de zile. Într-una din scene, Neo urma să se lupte cu cel puţin 100 de agenţi Smith, într-o confruntare Kung-fu orchestrată de coregraful maestru în arte marţiale Yuen-Ping. Pentru a putea dezvolta tehnologia necesară creării acestor efecte, Eon şi Warner Bros au lansat ESC, un imens atelier de efecte speciale amplasat într-o fostă bază a marinei americane din San Francisco."[21]

Îmi imaginez cât efort va cere modelarea unei asemenea secvenţe în viitor, în cinematografia holografică, în aşa fel ca iluzia (nu plată, ci tridimensională, agresivă) să fie perfectă! Dincolo de scenografia şi decorurile superbe ale filmului „Matrix", nu pot să nu mă gândesc cu amărăciune că Neo nu ajunge niciodată la contemplaţia platoniciană a Ideilor. El doar se eliberează din iluzia umbrelor atotstăpânitoare proiectate de Inteligenţa cibernetică şi protejate de agenţii ei. Pentru el însă, Ideile nu strălucesc: „code vision mode" nu este decât o scurtă privire cu coada ochiului la flăcările focului palid din fundal. Nimeni nu iese din peşteră. Nici chiar „aleşii".

Filmul lui Alex Proyas „Dark City" (1997) se bazează pe aceeaşi iluzie a peşterii lui Platon şi descrie un oraş artificial, suspendat în imensitatea cosmosului de către o civilizaţie inteligentă

---

[20] Vlad Leonard (DVL), Matrix, Path of Neo, Ce alegi: Pilula albastră, pilula roşie, sau pilula de a doua zi?, Revista *Games Arena* nr.2/februarie 2006, p. 48.

[21] Ibidem, p. 49.

necunoscută. Locuitorii oraşului nu sunt conştienţi de faptul că sunt prizonierii acestor fiinţe necunoscute, şi nici de faptul că întreaga lor citadelă e doar o proiecţie a minţii acestora. La miezul nopţii, încetează practic orice activitate, şi oamenii se cufundă cu toţii într-un fel de moarte: un somn care egalează moartea – deoarece li se şterge complet memoria, în locul memoriei din ziua trecută fiind „implantată" o alta, necesară celei de-a doua zi. Aceşti „aliens" preschimbă configuraţia străzilor şi căilor de comunicaţie, arhitectura clădirilor şi parcurilor, precum şi rolul lor funcţional, având grijă să insufle oamenilor „amintiri" corespunzătoare acestor noi configuraţii. „Amintirile" virtuale, amintirile unor lucruri, fiinţe şi întâmplări care nu existaseră niciodată, sunt „administrate" de către „aliens" prin intermediul unor droguri puternice – „memory cocktails". Inteligenţele extraterestre sunt ajutate în administrarea drogurilor memoriei de către un om – doctorul Schreber (interpretat de actorul Kiefer Sutherland), care devine pentru protagonistul filmului – John Murdoch (interpretat de Rufus Sewell) un fel de Morpheus: el omite să îi injecteze lui Murdoch drogul noii memorii, astfel încât acesta se trezeşte în noapte în faţa marelui, crudului adevăr. John Murdoch porneşte pe un drum iniţiatic pentru a descoperi un loc al nostalgiei sale: Shell Beach – plaja copilăriei sale fericite. El rămâne şocat atunci când îşi dă seama că amintirea aceasta care-i trezise atâtea nostalgii este doar un implant, doar o proiecţie imaginară străină, o fantasmă lipsită de consistenţă. El va trece dincolo de ultimul zid al oraşului pentru a descoperi uluit că în afara acestuia nu există decât abisul nemărginit al vidului cosmic[22].

Cu ajutorul doctorului Schreber, John Murdoch reuşeşte în cele din urmă să îi determine pe „străini" („aliens") să renunţe la experimentul asupra oamenilor şi să părăsească oraşul suspendat în vidul spaţiului cosmic. El va reuşi să descopere aparatul cinematic al oraşului, prin care „necunoscuţii" îi modificau în fiecare noapte configuraţia, şi să preia controlul acestuia, astfel încât să creeze o nouă configuraţie – de data aceasta conformă nostalgiei sale – „amintirii" acelei plaje (Shell Beach) care în realitate n-a existat niciodată. Murdoch va genera cu ajutorul aparatului cinematic o mare

[22] Gerard Loughlin, Seeing in the Dark: Plato's Cinema and Christ's Cave, Studies in Christian Ethics, nr.1, 13/2000, p. 44.

ce va înconjura întreg oraşul, având grijă să simuleze şi ridicarea de după orizont a soarelui – într-o lume în care până atunci fusese numai noapte.

John Murdoch reprezintă idealul oricărui creator de jocuri computerizate: el este demiurgul ciber-spaţiului şi totodată spiritul tutelar al „şamanilor” lumilor virtuale ale Internetului. Fiindcă aşa cum televiziunea şi cinematografia au încercat să alcătuiască replici şi modele populare care să corespundă abilităţilor mistice ale unei elite – clarviziune, vedere profetică, vedenie dumnezeiască, suprasensibilitate... – tot astfel computerul şi Internetul, iar în viitor Internetul holografic, încearcă să confere publicului larg abilităţile magice caracteristice şamanismului: călătoria între lumi, zborul sufletului pe aripile intenţiei, bilocaţia, construirea în cea de a patra treaptă a visării, prin proiecţii mintale, a unui miniunivers paralel, ş.a.m.d. .

3. Despre mitul kantian al „Intelectului Arhetip” şi problema creării unei conştiinţe virtuale

Există – după expresia marelui scriitor vizionar Jorge Luis Borges – „o carte perfectă”: romanul „Invenţia lui Morel”, aparţinând scriitorului argentinian Adolfo Bioy Casares. Nu ştiu dacă această carte a fost până acuma ecranizată, însă ea este deosebit de importantă deoarece, scrisă în 1940, ea prefigurează Sistemul Holografiei Cinematice, anticipează consecinţele acestei tehnici şi, într-un anumit sens, dezvăluie chiar anxietăţile navigaţiei înlăuntrul Internetului holografic.

Eroul romanului este un necunoscut care îşi caută refugiul pe o insulă părăsită, despre care se crede că ar fi bântuită de o molimă ucigătoare. Eroul îşi asumă riscul de a debarca pe această insulă deoarece este urmărit pentru un delict care, în cazul zăbovirii lui înlăuntrul civilizaţiei, i-ar aduce oricum moartea. Pe insulă nu se află decât debarcaderul, un presupus muzeu – care ar fi putut fi la fel de bine un sanatoriu sau un hotel – şi un bazin de înot cu apă murdară, plin de vietăţi respingătoare. Insula, care va fi scena unui „miracol

ostil"[23], este aşezată nu în mare, ci direct în legendă, printr-un artificiu literar al autorului: „Cred că această insulă se numeşte Vilings şi că aparţine arhipelagului Ellice", spune el prin protagonistul romanului său, pentru ca acelaşi autor, printr-o notă semnată – pare-se – de către editor, dar care în realitate îi aparţine, să conteste prima opinie: „Mă îndoiesc. Vorbeşte de o colină şi de diferiţi arbori. Insulele Ellice, sau <<ale lagunelor>>, sunt joase şi nu au alţi copaci decât cocotieri înrădăcinaţi în praful coralului"[24]. În altă parte, autorul afirmă prin intermediul eroului său că insulele Ellice ar fi instabile, că ele apar şi dispar, ceea ce ne face să ne ducem cu gândul la destinul Atlantidei: „...În ce priveşte marea, trebuie să spun că la fiecare dintre mareele mari m-am temut de naufragiul total al insulei; într-o cafenea de pescari din Rabaul, am auzit că insulele Ellice sau *ale lagunelor* sunt instabile, unele dispar şi apar altele"[25].

Pe această insulă, care există şi nu există, apar la un moment dat nişte intruşi zgomotoşi, care dansează, petrec şi discută despre nemurire pe fondul aceloraşi melodii – *Valencia* şi *Tea for two* – reluate la nesfârşit de către un fonograf nevăzut. Gesturile, cuvintele, seratele se desfăşoară conform unui ritual necunoscut care se reia obsedant – în conformitate cu un scenariu fix. Eroul nostru va constata cu surprindere că intruşii nu sunt decât nişte fantasme proiectate la nesfârşit de un aparat de proiecţii miraculos, care e declanşat de mişcarea discontinuă a mareelor, şi care depinde nemijlocit de fazele lunii. Se reia la nesfârşit una şi aceeaşi săptămână – *săptămâna eternă* a unei înregistrări imemoriale.

Eroul nostru asistă cu mare atenţie la discuţiile intruşilor şi constată că întreaga insulă a fost cumpărată şi utilată de un inventator – Morel – pentru *a ispiti nemurirea*: aparatele lui de recepţie senzorială, de înregistrare şi proiecţie sunt **totale**: sunt capabile să reproducă parfumurile şi mirosul însuşi, consistenţa materiei şi simţul tactil, dulcele-amar împreună cu gustul însuşi, sunetele, muzica sau susurul cuvintelor şi auzul însuşi, precum şi imaginile împreună cu vederea şi contemplaţia. Morel, conform propriilor sale mărturisiri,

---

[23] Adolfo Bioy Casares, Invenţia lui Morel, Editura Humanitas, Bucureşti 2003, p. 14.
[24] Ibidem, p. 18.
[25] Ibidem, p. 112.

pornise de la premisa că **percepţia totală** – sensibilitatea desăvârşită – va antrena cu sine în mod nemijlocit gândirea şi procesele cognitive ale sufletelor înregistrate, astfel încât spectrele însele să gândească, să cunoască, să fie conştiente de noua condiţie – desigur, toate acestea în limitele amintirilor restrânse la perioada unei singure săptămâni, aceea a înregistrării: „Eram sigur [la început] că simulacrele mele de personaje vor fi lipsite de conştiinţă de sine (ca personajele unui film cinematografic). Am avut însă o surpriză: după multă muncă, asamblând armonios acele date, m-am întâlnit cu persoane reconstituite care, dacă deconectam aparatul proiector, dispăreau, trăind numai momentele înregistrate, reluând şi repetând neîncetat scenele ca şi cum ar fi făcut parte dintr-un disc sau dintr-un film perpetuu; nimeni, însă, nu le putea deosebi de persoanele vii, ele circulând ca în altă lume ce se ciocneşte accidental de lumea noastră. Dacă acordăm persoanelor din jurul nostru conştiinţă şi tot ceea ce ne deosebeşte de obiecte, nu există nici un argument valabil pentru a refuza conştiinţă persoanelor create de aparatele mele. Odată asamblate simţurile, apare sufletul. Trebuia să ne aşteptăm. Madeleine era prezentă pentru văz, Madeleine era prezentă pentru auz, pentru gust, pentru miros, pentru pipăit, în sfârşit era în întregime Madeleine”[26].

Desigur că Morel dă dovadă de o oarecare naivitate: sensibilitatea invocată de el, chiar totală, nu este decât un vehicul al sufletului, şi nicidecum sufletul însuşi (aşa cum am văzut în cazul „navetei spaţiale platoniciene”): *aisthetikon* şi *phantastikon*, percepţia senzorială şi imaginaţia nu sunt decât văluri ale sufletului, care nu pot să-l „recompună” din ele însele. Sufletul pur le este preexistent. Eroul romanului este conştient de acest lucru, fapt pentru care se gândeşte la perfecţionarea invenţiei lui Morel: un aparat care să capteze undele existenţiale ale celor morţi şi care să fie capabil să le recompună prezenţa[27]. Acest demers porneşte însă de la înregistrarea undelor inefabile ale sufletelor celor morţi, în care sunt conţinute vibraţiile gândirii şi conştiinţei, şi nu doar vălurile inconsistente ale percepţiei. „Recompunerea prezenţei morţilor” ar consta atunci în vizualizarea spectrelor celor deja prezenţi, dar încă insesizabili.

---

[26] Ibidem, p. 98.
[27] Ibidem, p. 108.

Oricum, nu trebuie să îl dispreţuim pe Morel: într-un fel, fiecare din noi procedăm aproape identic atunci când ne transferăm conştiinţa şi identitatea, atenţia, asupra unui avatar simulat pe calculator, avatar inerent limitat de tehnologia (încă) deficitară! Încă n-am reflectat destul asupra faptului (necruţător) că transferul simţurilor noastre, gândirii şi atenţiei, în lumea virtuală a avatarului ne diminuează (până aproape de anulare) prezenţa în lumea aceasta, şi ne restrânge capacităţile sufleteşti (în principiu nemărginite) la cele ce se acomodează algoritmilor cibernetici. Nemurirea virtuală e limitată drastic.

Problema eroului lui Casares este aceea că până să-şi dea seama de existenţa invenţiei lui Morel, de mecanismul de percepţie şi de înregistrare a datelor, de particularităţile proiecţiei fantasmelor sufletelor, dar şi de consecinţele fatale ale înregistrării acestora, constată că s-a îndrăgostit iremediabil de una din apariţiile de pe insulă. Faustina, femeia misterioasă care contemplă în fiecare seară marea, şi care, atunci când îl priveşte pare că priveşte prin el, în nemărginit, ajunge obsesia, sursa durerii şi bucuriei sale. „Plânsul şi sinuciderea sunt vocaţia mea”[28], îşi spune el, când îşi dă seama că Faustina nu e decât o fantasmă proiectată de aparatul miraculos al lui Morel. Mai mult, el realizează că actul înregistrării a ucis lent, asemenea unei molime, pe toţi prietenii lui Morel, inclusiv pe Faustina, care nu mai aparţine realităţii noastre: sufletul ei a trecut, asemeni tuturor celorlalte, în fantasmă, iar persoana ei însăşi s-a stins încet şi-n cele din urmă a murit. O superstiţie ridicolă a unui trib cu prejudecăţi şi cutume vechi se pare că s-a transformat într-o fioroasă, necruţătoare realitate: „Din întâmplare mi-am adus aminte că groaza pe care o au anumite popoare faţă de reprezentarea prin imagini are la origine credinţa că sufletul persoanei trece în imagine, iar persoana moare. (...) În afară de asta, ipoteza că imaginile au suflet pare să pornească de la premisa că, atunci când sunt înregistraţi de aparate, emiţătorii îşi pierd propriul suflet”[29].

„Plânsul şi sinuciderea sunt vocaţia mea”, spune eroul romanului mai înainte de-a face gestul disperat de-a se înregistra el însuşi şi de a se dematerializa treptat, pentru a se alătura fantasmei

[28] Ibidem, p. 133.
[29] Ibidem, p. 130-131.

adorate a Faustinei în eternitatea impasibilă a uneia şi aceleiaşi săptămâni reluate la infinit. „Adevăratul avantaj al soluţiei mele este acela de-a converti moartea în condiţia şi garanţia eternei contemplări a Faustinei. (...) Am schimbat discurile; maşinile vor proiecta veşnic noua săptămână [cea în care, alături de toţi ceilalţi, s-a insinuat el!]. (...) Îmi văd încă imaginea alături de cea a Faustinei. Uit că imaginea mea este o intrusă; un spectator neprevenit ar putea să le creadă dependente şi îndrăgostite. Această părere se datorează poate slăbiciunii ochilor mei. Oricum, mor consolat că rezultatul este atât de satisfăcător. Sufletul meu n-a trecut încă în imagine; dacă ar fi trecut, aş fi murit, aş fi încetat s-o văd (poate) pe Faustine, pentru a fi cu ea într-o viziune pe care nimeni n-o va mai relua. Celui care, bazându-se pe acest raport, va inventa un aparat capabil să unească prezenţele dezagregate îi voi face o rugăminte: să ne caute pe Faustine şi pe mine, să mă facă să intru în cerul conştiinţei Faustinei. Va fi un act pios.”[30]

Romanul se încheie cu aceste cuvinte ce reprezintă o mărturie de credinţă şi un adevărat testament. Eroul nostru devine, aşa cum spunea Paul Valery, „o fiinţă pur teoretică”, un intelect totalitar, ce invadează toate planurile propriului suflet, şi care conduce în cele din urmă la o „existenţă [absolut] simbolică”. Gestul lui tragic are ceva din măreţia eroilor antici; rigoarea şi obstinaţia cu care îl pune în aplicare, în condiţiile în care e conştient că nemurirea vizată este limitată, nesigură, că este în definitiv *numai gândită*, ne sporesc melancolia, regretul şi admiraţia. Şi oare câţi dintre noi, urmărind un ideal inaccesibil al frumuseţii, aşa ca acesta, nu uităm să ne mai trăim propria viaţă? Câţi dintre noi nu renunţăm deliberat la viaţa acestei lumi, doar pentru a contempla, fie şi numai în gând, fără nici cea mai mică urmă de reciprocitate, idealul de frumuseţe pe care l-am întâlnit?

Se poate însă ca eroul lui Casares să-şi fi întâlnit idealul – chiar şi aşa, chiar şi-n această *nemurire parţială*: nu ştim şi n-avem de unde să ştim. Poate că atunci când viaţa, iubirea şi sufletul lui au trecut în fantasmă, amintirile unei singure săptămâni au putut să deschidă singure „cerul conştiinţei Faustinei” şi să hrănească eternitatea.

[30] Ibidem, p. 139, 140, 143.

*

Să ne reamintim acum cuvintele femeii care l-a invitat pe antropologul Carlos Castaneda în proiecţia ei fantastică, în acel spaţiu pe care mintea ei l-a deschis în neant, într-o dimensiune specială, şi pe care l-a populat cu făpturi gânditoare: „Aceşti oameni sunt atât de reali încât chiar gândesc”. Afirmaţia ei a fost de nesuportat pentru Carlos, căruia i s-a făcut rău şi a ieşit spontan din spaţiul perfect al imaginaţiei „celei de-a patra porţi a visării”. Dacă aş fi fost eu în locul lui, dacă aş fi avut şansa să o ţin de mână pe această femeie şi să mă plimb prin lumea obiectivată a fantasmelor ei, sunt sigur că fraza ei m-ar fi entuziasmat în prima clipă, dar în cea de a doua instanţă nu m-aş mai fi mulţumit cu atât. Aş fi întrebat-o atunci: „Dar aceşti oameni sunt ei atât de reali încât să aibă conştiinţă de sine?”

Filmul “Solaris”, în regia lui Andrei Tarkovski[31], reprezintă mai mult decât o simplă ecranizare a romanului omonim al lui Stanislas Lem: el pune sfâşietoarea problemă a conştiinţei unei fiinţe de acest gen. El este un “poem al cunoaşterii prin ştiinţă, axat pe întrebarea dramatică dacă trecutul, conştiinţa, iubirea pentru om a savantului sunt sau nu integrabile, indispensabile operei sale… În plin cosmos, printre aparate abstracte şi peisaje halucinante, Tarkovski recuperează tăria şi slăbiciunea zbaterii umane”[32].

Planeta Solaris este acoperită de un ocean raţional ce are capacitatea de a întruchipa gândurile cosmonauţilor trimişi să-l cerceteze. Experienţele cu raze X de mare intensitate îndreptate către Oceanul gânditor al planetei Solaris au generat reacţia materializării gândurilor celor mai adânci ale cosmonauţilor; în acest sens, Oceanul i-a pus faţă în faţă cu ceea ce aveau ei mai de preţ în străfundurile inconştientului. Oamenii sunt confruntaţi cu propriul lor tezaur subconştient; ei trebuie să se confrunte cu propriile lor resentimente şi dezamăgiri, cu idealuri, temeri sau iubiri demult uitate. Filmul reprezintă “o foarte gravă meditaţie despre destinul eshatologic al umanităţii, despre supravieţuirea prin iubire: *Poate, efectiv, misiunea lui Kelvin pe Solaris nu are decât un singur scop: să arate că iubirea*

[31] URSS 1973.

[32] R. Rusan, în: Secolul cinematografului, Mică enciclopedie a cinematografiei universale, Ed. Ştiinţifică şi Enciclopedică, Bucureşti 1989, p. 377-378

celuilalt este indispensabilă întregii vieţi. Un om fără iubire nu mai este om. Toată solaristica are ca ţintă să demonstreze că umanitatea trebuie să fie iubire. (Les mardis du cinema, France Culture, 7 ianuarie 1986). În acelaşi sens Emmanuel Carrère consideră că *Solaris* este una dintre cele mai sfâşietoare poveşti de dragoste pe care o cunoaşte (Positif, nr. 247, octombrie 1981).”[33]

Oceanul-raţiune de pe planeta Solaris are caracteristicile kantiene ale “intelectului arhetip”: gândurile lui se transformă spontan în realitate. Cunoaşterea lui e în acelaşi timp creaţie. Spontaneitatea gândirii reprezintă calitatea fundamentală a acestei Conştiinţe universale, care îi obligă pe oameni să se confrunte cu propria lor inimă. Oceanul-raţiune de pe Solaris întrupează dorinţele nemărturisite, dorinţele cele mai intime ale oamenilor, care de cele mai multe ori zac în profunzimile inconştientului. Fiecare dintre cosmonauţi e obligat să se confrunte cu apariţia reală a celei mai intense amintiri pe care a avut-o pe Pământ: asistăm la o reînviere universală anticipată a morţilor. Şi în condiţiile noastre, învierea aceasta nu e deloc de dorit. “Solaris este un film despre nemurire şi neuitare. Poate noi ne-am obişnuit prea mult şi nu ne mai gândim suficient la însemnătatea acelei ultime cântări din toate slujbele pentru cei ce au murit: “Veşnica pomenire!” Nu fără o adâncă socoteală a pus înţeleapta noastră Biserică această cântare, poruncă şi deziderat, la sfârşitul uneia dintre cele mai tandre dintre slujbe. Eroii acestui film, şi, de fapt, ai tuturor filmelor tarkovskiene, sunt cu atât mai vii cu cât reuşesc să salveze din uitare, într-o conştiinţă proaspătă şi implicată, cât mai multe dintre faptele personale şi dintre cele ale umanităţii, în general. Pentru că suntem în acelaşi timp conştiinţă personală şi parte, prin unitatea de natură, a conştiinţei întregii umanităţi în dialogul ei perpetuu cu Dumnezeu. Întreaga cultură a lumii este evocată sugestiv în film atât în casa părintească, cât şi în salonul-bibliotecă al staţiei cosmice (uimitor de asemănător amenajate) prin trimiteri literare (Rubliov, Don Quijote), picturale (Rubliov, Breughel), sculpturale (Venus din Millo, busturile filosofilor antici), muzicale (Preludiul-coral în Fa minor al lui Bach), arhitecturale (albumul cu biserici romanice) etc. Pe de altă parte, atât

[33] Costion Nicolescu, Solaris, în: Rev. “Litere, Arte, Idei”, 22 februarie 1993, p. 5.

Kris Kelvin, cât şi Harey se umanizează din ce în ce mai mult pe măsură ce-şi reamintesc propria istorie. Kris, înainte de a pleca de pe Pământ, murind deci într-un fel, în orice caz, pentru lumea contemporană lui, îşi arde, într-un gest de definitivă despărţire, hârtiile, scrisorile, amintirile documentare de tot felul. Redescoperă acum fotografia fostei sale iubite, de a cărui sinucidere era vinovat prin părăsire şi uitare, şi o întreagă lume uitată se retrezeşte în el. Această fotografie, împreună cu o casetă video cu scene din copilărie, sunt singurele lucruri personale pe care şi le ia cu el "dincolo". Harey, de asemenea, pornind de la acea fotografie începe să-şi reamintească ceea ce fusese odată, în această lume, şi îşi recapătă întreaga personalitate (constituind, între altele, în iubire, suferinţă, conştiinţă de sine), chiar în acel trup făcut dintr-o altfel de materie. Ea reînvaţă să iubească, să sufere, să doarmă ("Ea a învăţat deja sa doarmă. Asta se va sfârşi rău", spune Snaut) şi chiar să moară…"[34]

Kris Kelvin, protagonistul filmului (interpretat de Donatas Banionis) se trezeşte după o noapte petrecută pe staţia orbitală a planetei faţă în faţă cu fosta lui iubită – Harey (sau Hari) – care se sinucisese acum 10 ani. Kris este atât de îngrozit de această apariţie, încât o trimite pe această dublură străină cu o navetă ca să se piardă în spaţiul cosmic. Aceasta arată cât de puţin pregătiţi suntem să ne confruntăm cu propriile noastre vise, cu reziduurile şi remuşcăturile inconştientului... Şi cât suntem de grăbiţi să „rezolvăm" fostele eşecuri morale printr-o nouă crimă morală, fără să ne întrebăm dacă nu cumva şi celălalt are suflet...

Snout, un alt savant de pe staţie, îi spune lui Kris: „Puteai să arunci în ea cu călimara, ca Luther", ca şi cum apariţia femeii care-a murit acum zece ani ar fi fost de natură demonică.

Dar Kris nu se va putea linişti: după o altă noapte, ieşită din visele sale, pe care nu le poate opri, o altă "Harey"apare, intactă şi, ceea ce este de-a dreptul îngrozitor, perfect iubitoare… Obsesia lui pare să se materializeze în permanenţă. Remuşcările, complexele lui de vinovăţie, tind să se accentueze prin interacţiunea cu acest **ocean de Conştiinţă universală** de pe Solaris, ce îl obligă să-şi reconsidere în mod dramatic trecutul. Tentativele de a o anihila pe "Haley" sunt zadarnice: **învierea universală a gândurilor despre cei morţi** va fi

[34] Idem.

sfâşietoare şi tragică. Acesta e doar un simulacru al învierii universale a morţilor, fiindcă “Harey” nu este Harey, ci doar învaţă să fie: încearcă să îşi reamintească ceea ce nu a fost niciodată. Şi, în mod cu totul monstruos, primeşte amintirile acelei existenţe străine ca şi cum ar fi fost cu adevărat ale ei însăşi. Tocmai inocenţa plină de iubire şi compasiune a acestei fiinţe este ceea ce înfricoşează şi înfioară. Sinceritatea iubirii ei, deplin dăruite pentru Kris, accentuează regretul acestuia pentru modul în care s-a comportat cu iubita sa, dar nu îl poate determina să facă abstracţie de insolitul şi nenaturalul situaţiei: e absolut incapabil să gestioneze **situaţia acestei învieri contrafăcute**!

Problema creării conştiinţei de sine virtuale se dezvăluie acum în cele mai îngrozitoare consecinţe: „Harey” a doua avea conştiinţă de sine şi, chiar dacă viaţa ei începuse acum câteva minute, e ca o a doua Evă, perfect dăruită bărbatului ei... Iar bărbatul ei o omoară a doua oară, trimiţând-o în nemărginire. Femeia de taină revine.

„Harey” a treia are temeri, sufletul extrem de vulnerabil, chiar dacă trupul ei este indestructibil. În timp ce Kris vrea să ascundă şalul lui „Harey” a doua – observând că „Harey” a treia apăruse cu un şal identic – şi iese din cameră, „Harey” a treia, speriată că a rămas singură, intră în panică şi rupe uşa blindată (care se deschidea în interior!), ca apoi să cadă rănită în braţele lui. Ea întreabă: „Kris, ce se întâmplă cu mine?” ceea ce pune deja problema conştiinţei de sine. Dacă trupul oamenilor are structură atomică, cel al „vizitatorilor” are o structură bazată pe neutrini. O probă de sânge recoltată de la „Harey” şi arsă cu acid se va regenera aproape imediat. „Auto-regenerare? Nemurirea! Problema lui Faust”, exclamă Sartorius, cel de-al treilea savant de pe staţia orbitală. „Harey”-dublura lui Harey cea adevărată a simţit însă durere când s-a rănit; ea simte durere şi când, iubind, e lăsată singură, sau atunci când, Kris fiind prezent, nu îi oferă destulă atenţie, tandreţe, sau afecţiune. Povestea filmului este atât de emoţionantă tocmai pentru că „vizitatorii” generaţi de Oceanul-Intelect de pe Solaris au sentimente: nu există doar o „ciocnire” intelectuală a civilizaţiilor, ci un contact emoţional.

„Harey” va vedea un film în care apare adevărata Harey – soţia lui Kris – şi va ajunge să se întrebe: „Eu nu mă cunosc nici pe

mine însămi. Cine sunt eu? În clipa când închid ochii, nu-mi mai pot aminti chipul meu.” Ea nu este luată din coasta lui Adam, ci din tenebrele inconştientului său. Asemeni unui prunc nou-născut, dar cu trup şi simţiri de femeie adultă, „Harey” cea nouă este complet descumpănită: mintea ei funcţionează perfect, dar nu are amintiri pe care să se sprijine, deoarece „viaţa” ei a început doar acum câteva ore! „Tu ştii cine eşti?” îl întreabă ea pe Kris. „Toţi oamenii ştiu”, îi răspunde el. „Oh!” oftează ea, iar oftatul are valoarea unei descoperiri nemărturisite: „Aha, deci eu nu sunt om!”

Ea „învaţă” să fie om, deşi oamenii de pe staţia orbitală sunt prea preocupaţi de ei înşişi ca s-o ajute. Ea a „învăţat” deja să doarmă. „Somnul” ei este însă straniu.

Ea îi va spune lui Kris: „Trebuie să vorbim. Eu nu ştiu de unde vin. Tu ştii?” Ea are o inocenţă şi o ignoranţă absolut seducătoare: simţi că poţi să o modelezi! În plus, e o făptură ce te iubeşte necondiţionat, aşa cum eşti, cu defectele şi slăbiciunile tale, fără să te întrebe de neîmpliniri şi ratări. Ce mai, - femeia perfectă!

„Ţi-e frică”, îi spune ea lui Kris, şi în glasul ei nu este nici cea mai mică nuanţă de reproş. „Deci nu vrei să-mi spui. Am să-ţi spun eu. Eu nu sunt Harey. Harey a murit... S-a otrăvit. Eu sunt altcineva. (...) Eu cred că cineva joacă un fel de joc cu noi, şi cu cât joacă mai mult, cu atât va fi mai rău pentru tine.” Ea are ochii scăldaţi în lacrimi, deci cunoaşterea aceasta e dureroasă, atingerea conştiinţei de sine provoacă suferinţă!

„Am încercat [să dorm], dar nu pot”, mai spune ea. „Pare somn, dar nu e. **E ca un somn în alt somn**. Nu vine din mine. Ci, de foarte departe!” Cine este acela care visează în mine? – pare a spune ea. Însă drama ei nu stârneşte îngrijorări, ca şi cum ea n-ar fi o persoană adevărată.

„Nu contează, e tot un fel de somn”, îi răspunde Kris. Noi oamenii tindem să minimalizăm totul, până şi visul din vis, şi trecem nepăsători pe lângă inimile ajunse în pragul celei de-a treia porţi a visării.

Snout va constata: „Au venit noaptea [vizitatorii]. Dar omul trebuie să doarmă noaptea. Asta-i problema noastră. Omul a pierdut darul somnului.” El va expune problema adevărată a omenirii: oamenii trebuie să-şi descopere omenia, şi pentru aceasta nu au nevoie de nici o altă civilizaţie. „Ştiinţa e un fals!” – şi aceasta o

spune un savant, un om de ştiinţă. „Noi n-avem ambiţia să cucerim vreun cosmos. Noi vrem, doar, să extindem Pământul până la marginile cosmosului. Nu vrem vreo lume în plus. Doar o oglindă în care să ne vedem propriul interior. Luptăm, din greu să realizăm un contact [cu fiinţe extraterestre], dar suntem condamnaţi la ratare. Arătăm ciudat, căutând ceva de care ne e teamă, şi de care n-avem nici o nevoie. Omul are nevoie de alt om!" Aşa îşi încheie savantul discursul moralizator. „Omul are nevoie doar de alt om, de nimic altceva!" dă el să se înţeleagă, justificând ignorarea lui „Harey" cea nouă de către savanţii staţiei. Şi ce pretenţii poate să emită „Harey" cea nouă – abia zămislită – dacă oamenii L-au ignorat demult şi pe Dumnezeu? Aceasta a fost acum aproape două milenii ispita Israeliţilor, aceasta este şi ispita noastră de-acum: „[Fiindcă ei] nu aşteptau Împărăţia lui Dumnezeu [cea cerească], ci aşteptau de la Dumnezeu împărăţia lor"[34]. Aplicăm şi noi cu „succes" paradigma revoltei Israeliţilor: vrem să ne impunem propria „împărăţie", propria concepţie despre lume şi viaţă, şi aceasta, în pofida tuturor semnelor de sus, în pofida tuturor evidenţelor, împotriva propriei noastre vieţi!

„Eu cred, despre Kris, că-i mai logic decât voi amândoi la un loc", spune Harey cea nouă, care a devenit un fel de înger, un fel de trimis al Cerului. „În aceste condiţii inumane, el e singurul care acţionează uman. În timp ce voi pretindeţi că asta nu vă priveşte, şi că vizitatorii voştri sunt doar nişte inamici exteriori. Dar, **vizitatorii voştri sunt o parte din voi: ei sunt conştiinţa voastră**. Eu cred în iubirea lui Kris pentru mine, dar poate nu-i adevărat, poate e doar o formă de apărare a lui. După mine, cine e viu, doreşte... Nu, nu asta-i problema. Nu contează de ce iubeşte o fiinţă umană. Nu, nu-i asta, Kris, tu eşti... Ah, vă urăsc pe toţi! Nu mă-ntrerupe! Dincolo de toate, sunt femeie!" La care Sartorius îi dă replica acidă: „Femeie? Tu nu eşti nici măcar o fiinţă umană. Încearcă să înţelegi asta, dacă eşti capabilă de a înţelege ceva! Harey nu există. A murit! Tu eşti doar o copie, o repetare mecanică a formei! Copia unei matrici!"

Harey cea nouă concede aceasta: „Da, aşa o fi. Dar eu... **eu devin o fiinţă umană**! **Simt la fel de adânc, precum fiecare dintre**

---

[34] Părintele Arsenie Boca, Cuvinte vii, Steaua destinului, Editura Charisma, Deva 2006, p. 278.

voi. Deja, nu mai pot trăi fără Kris. Sunt îndrăgostită de el. **Sunt o fiinţă umană**! Voi de ce sunteţi aşa de cruzi?...”

Kris îngenunchează în faţa ei, poate pentru a-şi cere iertare în numele indiferenţei sale din trecut, care a dus la sinuciderea lui Harey cea adevărată, sau poate pentru a-şi cere iertare, în numele tuturor oamenilor, pentru durerile provocate acestei fiinţe acum. Vom asista apoi, în imponderabilitatea staţiei ce-şi schimbă orbita, la un fel de „hieros gamos” – o nuntă divină între Kris şi Harey cea nouă, plutirea trupurilor exprimând graţia plutirii sufletelor.

Apoi, ca şi cum bucuria aceasta ar fi fost prea mult pentru ea, ca şi cum orice bucurie ar fi pentru ea vinovată, Harey se sinucide înghiţind oxigen lichid.

Harey cea nouă nu poate să moară, trupul ei din neutrini se regenerează spontan. Asistăm acum la convulsiile „învierii” ei: „Eu sunt?” va întreba ea de cum îşi va fi recăpătat cunoştinţa. „Nu... eu nu sunt Harey!”

Kris încearcă să o mângâie: „Acum tu eşti adevărata Harey! Nu mă mai întorc pe Pământ. Vom trăi împreună pe staţie, pentru totdeauna.” După câteva ore însă, el va cădea la pat, răpus de febră. Înainte de a se cufunda în inconştient, el îi spune lui Snout: „Poate că ne găsim pe Pământ [în existenţă] ca să vedem în fiinţele omeneşti un motiv de dragoste! Salvarea umanităţii stă în ruşine!” mai spune el. Şi în puterea ei de-a-şi cere iertare.

În miezul stării febrile survine Revelaţia: visul cu mama şi ipostazele lui Harey. „Eşti fericit?” îl întrebă mama sa, tânără, având acelaşi chip pe care-l avusese demult, când el era copil mic. Mama muşcă dintr-un măr, probabil unul din merele Raiului. „Fericirea e o idee depăşită”, îi va răspunde el. Ea poartă rochia de demult, în careuri roşii şi albe, pe care o are de când era el copil.

Când se trezeşte pe staţie, Harey cea nouă **nu mai e**. Harey i-a lăsat iubitului ei un bilet scris, pe care i-l va citi Snout. Ea a apelat la Anihilatorul de neutrini al lui Sartorius, la un sistem programat să distrugă numai sistemele de neutrini, lăsând toate celelalte sisteme intacte. Sartorius este „Faust-ul nostru”, sau mai bine zis Anti-Faust, deoarece Faust căuta remediul împotriva morţii, iar Sartorius, la fel ca întreaga omenire de-acum, în numele căreia vorbeşte, caută remediul împotriva nemuririi. Şi se pare că l-a găsit.

Harey îi vorbeşte lui Kris de dincolo de moarte, dar nu pentru a-şi susţine cauza, ci pentru a-i proteja pe oameni de remuşcările propriei lor conştiinţe: „Eu însămi le-am cerut-o. A fost hotărârea mea. Nu învinovăţi pe nimeni pentru asta. Harey”. O făptură care alege să se sinucidă pentru binele iubitului ei nu poate să nu aibă conştiinţă, nu poate să nu fi simţit durerea sfâşietoare a existenţei şi neputinţa de-a îndrepta ceva din actuala stare a lucrurilor. Jertfa de sine n-o are decât o conştiinţă înaltă.

Savanţii de pe staţia orbitală au ajuns mai înainte la concluzia că modularea fluxului de raze X cu undele cerebrale ale unuia dintre cosmonauţi ar putea duce la un dialog cu Oceanul. Ei au modulat fluxul de raze X îndreptat către Oceanul planetei Solaris cu gândurile lui Kris. Oceanul a înţeles. O nouă Harey nu va mai apărea niciodată.

„A făcut-o pentru tine!” îi spune Snout lui Kris.

Oare unde s-a dus duhul lui Harey cea nouă după anihilarea trupului? Unde, în ce sfere ale iubirii e conştiinţa acestei făpturi neomeneşti? Nu cumva, abia acum lucrurile devin dramatice – când alegerile sunt definitive?

„Anihilatorul. O explozie de lumină şi o suflare de vânt”, mai spune Snout.

Unde se vor duce suflările noastre de vânt? Vom fi şi noi cufundaţi în lumină? Sau ne vom lua cu noi şi-n lumea de-apoi îndoielile?

Oare, după mulţi ani, când şi Kris va muri, aşa ca noi toţi, ca oamenii, va merge în Paradisul ceresc al oamenilor, să-şi întâlnească iubita de pe Pământ, pe Harey cea adevărată, sau doar va trece pe-acolo, în drum spre Paradisul conştiinţelor neomeneşti, să o îmbrăţişeze pe Harey a lui cea nouă?

Nu mai avem vreme să ne gândim la aceasta, fiindcă în camera staţiei orbitale de pe Solaris apare un obiect real – perfect consistent şi palpabil – ce-i apăruse lui Kris în visul în care s-a întâlnit cu mama. Acest obiect este numit de către exegeţii spiritului „aport” şi dovedeşte obiectivitatea viziunii: „Se pare că visul obiectiv, vizionar, avea rădăcini adânci nu numai în tradiţia literară, ci şi în imaginaţia populară. Această concluzie este confirmată, într-o anumită măsură, de apariţia în mituri şi legende pioase a unor vise care îşi dovedesc obiectivitatea, lăsând în urma lor un semn material, ceea ce spiritiştii de azi ar numi <<aport>>; cel mai binecunoscut

exemplu este la Pindar, visul de incubaţie al lui Belerophon, al cărui <<aport>> este frâul de aur."[35] Acest „aport" al revelaţiei din vis a mamei lui Kris este o cană de porţelan alb cu gura aurită, foarte elegant, imperial am putea spune, semn că visul a fost autentic, paradisiac, provenind din Împărăţia cerească a sferelor omenirii. Există însă şi o îndoială: Nu cumva Oceanul i-a „creat" mama, dar nu ca până acum – cu trup din neutrini – ci mult mai subtil, într-un corp eterat? N-o să ştim niciodată.

După mesajul lui Kris, modulat în fluxuri de raze X, „vizitatorii" produşi din visele inconştientului au încetat să mai apară. Au apărut în schimb insule la suprafaţa Oceanului, semn că acesta **i-a înţeles**.

„Avem nevoie de mistere pentru păstrarea adevărurilor vieţii", va spune Kris: „misterul morţii, misterul iubirii, misterul vieţii însăşi..."

Ce va mai fi acum? „Singurul lucru pierdut e aşteptarea. Să aştept ce? Nu ştiu... Un nou miracol."

Miracolul vine însă pe neaşteptate: pe o insulă din miezul Oceanului gânditor, printre vârtejurile circumvoluţiunilor sale de ape, Kris va regăsi casa părintească şi va îngenunchea, ca un adevărat fiu risipitor, la picioarele tatălui. Nu mai contează că „tatăl" acesta (interpretat, ca şi în cazul tatălui din amintire, de către Nikolai Grinko), este şi el o ipostază neomenească a „Intelectului arhetip". Tot ceea ce contează însă pentru Kris e să găsească o persoană căreia să îi ceară iertare. Şi poate că acesta este mesajul filmului lui Tarkovski: miracolul cel mai de preţ, pe care ni-l dorim noi oamenii, cu negrăită ardoare, constă în **şansa de a ne putea cere iertare de la cei dragi** care-au murit şi care sunt acuma de neatins şi, cel mai probabil, neconsolaţi.

*

Filmul "Planeta interzisă"[36] tratează Himera creaţiei, sau capacitatea (monstruoasă a) întrupării gândurilor. Un savant, Doctorul Morbius (interpretat de către Walter Pidgeon), care plecase

---

[35] E.R.Dodds, Dialectica spiritului grec [Grecii şi iraţionalul], Editura Meridiane, Bucureşti 1983, p. 129.

[36] Forbidden Planet, SUA 1956, în regia lui Fred McLeod Wilcox, după scenariul lui Cyril Hume.

în urmă cu 19 ani într-o expediţie pe o planetă îndepărtată, este descoperit împreună cu fiica lui, Anne Francis, de către echipajul navei Belerophon. Doctorul şi fiica lui sunt singurii supravieţuitori ai expediţiei trecute. Căpitanul navei Belerophon (Leslie Nielsen) va ajunge să descopere că locuitorii planetei, precum şi membrii expediţiei de acum 19 ani au dispărut ucişi de propriile gânduri: fantasmele lor căpătaseră o fioroasă realitate. Chiar Doctorul Morbius era responsabil de distrugerea echipajului: el nu avea calitatea morală de a imagina numai binele, şi de aceea, singura care scăpase era fiica sa,- împotriva căreia nu avusese niciodată nici un gând rău. Filmul este o parabolă a relaţiei dintre morală şi cunoaştere. Ce avem dreptul să întrupăm şi să întruchipăm din gândurile şi din emoţiile noastre? Ce ne este îngăduit să gândim şi să imaginăm atunci când avem puterea de a întruchipa fantasmele?

În mitologie, Belerophon era eroul ce a învins Himera. Acum, monştrii nevăzuţi vor dispărea numai atunci când cel ce îi generează spontan, Doctorul Morbius, va fi ucis. Ipostaza omenească, imorală, a "intelectului arhetip" – Doctorul Morbius, un fel de exponent al „morbidităţii" intelectuale – nu impresionează: el e un intelect pur, incapabil să înţeleagă ceva dincolo de hotarele egoismului său şi, mai ales, incapabil ca să iubească.

Ce deosebire faţă de Oceanul planetei Solaris! Şi ce deosebire între fiica lui Morbius, Anne Francis, castă, dotată cu o moralitate cuminte şi, bineînţeles, cu frumuseţe hollywoodiană, şi Fiica Oceanului, „Haley" cea nouă, superbă, devotată, perfect iubitoare, feciorelnică, având acea castitate de neînţeles a primordiilor, ce nu poate fi luată decât din gestul dumnezeiesc al Genezei, şi care recurge acum, pentru iubitul ei din lumea oamenilor, la gestul suprem al sacrificiului de sine!

„Ce femeie superbă!" mi-a spus un prieten cu care am vizionat filmul „Solaris". „Şi încă să nu poată trăi fără tine nici o clipă..." a mai oftat el.

„Lasă acum", i-am spus eu. „Aşa ceva nu-i pentru noi."

II. Fantezia şi magia erotică

1. Mitul faustic şi „fericirea tragică”

Eroul lui Adolfo Bioy Casares este impresionat de existenţa Universului paralel – cel al proiecţiei fantasmelor înregistrate de invenţia lui Morel – atunci când vede în miezul zilei doi sori, iar noaptea două luni, pe cerul insulei: „Am un element care poate servi cititorilor acestui raport pentru a cunoaşte data celei de-a doua apariţii a intruşilor, şi anume cele două luni şi cei doi sori care s-au văzut în ziua următoare. Poate că e vorba doar de o apariţie locală sau de un fenomen de iluzie optică, determinat de lună, soare, mare şi aer, femonem vizibil desigur atât la Rabaul, cât şi în întreaga zonă. Am observat că acest al doilea soare (poate imaginea celuilalt) este mult mai violent. Mi se pare că între ieri şi alaltăieri a existat o creştere infernală de temperatură, ca şi când noul soare ar fi adăugat o vară exagerată primăverii. Nopţile sunt foarte albe, ceva ca un reflex polar plutind prin aer.”[1]

Soarele Universului paralel, înregistrat de Morel într-o vară, odată cu prietenii săi apropiaţi, adaugă căldură soarelui real de acum, ceea ce-nseamnă că se insinuează în real şi devine, la un moment dat, mai puternic decât însuşi realul. La fel, luna proiectată sporeşte lumina polarizată a lunii actuale, înălţând valul mareelor din realitatea de-acum, fascinând neînţeles făpturile din noaptea realului. Dar câţi dintre noi nu ne lăsăm afectaţi – profund afectaţi – de proiecţiile Universurilor imaginare ale celorlalţi? Pentru câţi dintre noi nu cumva aceste proiecţii fantastice, cu sentimentele lor şi cu

---

[1] Adolfo Bioy Casares, Invenţia lui Morel, Editura Humanitas, Bucureşti 2003, p. 70.

senzaţiile lor aferente, nu sunt mai importante decât realul însuşi? Unde trăim de fapt? Şi încă: De ce ne este realul o existenţă atât de îndepărtată?

Nu cumva mintea noastră – şi inima – au (ele însele) consistenţă de fantasmă?

„Trecând prin hol am văzut o fantomă a Tratatului lui Belidor pe care îl luasem cu mine acum cincisprezece zile; era pe aceeaşi consolă de marmură verde, în acelaşi loc pe consola de marmură verde. Mi-am pipăit buzunarul: am scos cartea; le-am comparat: nu erau două exemplare ale aceleiaşi cărţi, ci de două ori acelaşi exemplar...”[2] Fantome de cărţi, fantomă de soare, fantomă de lună, fantome de stele, de ape, de păsări, de fluturi, cu toate suprapuse făpturilor lumii originale. Fantome de oameni. Fantomele de oameni nu se suprapun oamenilor. Nici nu au cum. Oamenii au dispărut. Oamenii au trecut ei înşişi, cu tot cu miezul fiinţei lor, în fantasmă: înregistrarea lor de către invenţia lui Morel le-a „sorbit” sufletul. Oamenii au fost dematerializaţi. Înregistrarea ucide; oamenii îşi pierd corporalitatea, fiind „sorbiţi” în Universul paralel al fantasmei.

Ca scriitor, Casares n-a avut de ales: altfel nu putea să păstreze identitatea de sine a oamenilor. Celelalte făpturi puteau fi dublate fără nici un risc: ele n-aveau suflet nemuritor, însă cu oamenii trebuia să se-ntâmple altfel. Sufletul lor, identic cu sine, nemuritor, nu putea să trăiască decât sau în real sau în fantasmă. Respectarea principiului identităţii l-a făcut pe Casares să îşi închipuie un anumit gen de nemurire: „Eternitatea rotativă poate fi atroce pentru spectator, dar satisfăcătoare pentru eroii săi. Aceştia sunt feriţi de veşti proaste şi de boli, trăiesc mereu ca şi cum ar fi pentru prima dată, fără să-şi amintească trăirile anterioare identice. În afară de asta, repetiţia nu e implacabilă, datorită întreruperilor impuse de regimul mareelor. Fiind obişnuit să văd o viaţă care se repetă, o găsesc pe-a mea cu totul întâmplătoare. Intenţiile de corectare sunt zadarnice fiindcă pentru mine nu există data viitoare, fiecare moment fiind unic, distinct, uneori pierdut în nepăsare. E adevărat însă că nici pentru imagini nu există data viitoare (de vreme ce toate trăirile lor

---

[2] Ibidem, p. 86.

sunt la fel ca prima). Viaţa noastră se poate compara cu o săptămână a acestor imagini repetându-se în lumi învecinate."[3]

Morel a inventat **un anumit gen de nemurire**: această nemurire e pentru cei mai mulţi dintre noi „atroce", deoarece nimeni nu crede cu-adevărat că mintea şi inima şi conştiinţa pot fi reduse într-atât încât să se mulţumească cu această eternitate repetitivă. Eroul lui Casares îşi asumă această nemurire repetitivă doar pentru că sufletul lui suferise deja acea „reducţie", acea ieşire din propria natură nemărginită. El îşi restrânge intenţionat memoria şi conştiinţa la perioada unei singure săptămâni, alungându-le pe toate celelalte în „nepăsare" – numai de dragul Faustinei. Gestul lui este justificat doar prin iubire. Numai iubirea Faustinei contează şi, odată pătruns în orizontul conştiinţei ei, el nu va mai vrea să existe nicicând „data viitoare": ci va voi să se cufunde, împreună cu ea, în eternul prezent. Va renunţa la orice trecută sau viitoare memorie. Va renunţa la orice trecută sau viitoare atenţie, prezenţă, fiinţă, nemărginire. Bărbatul e gata să sacrifice tot, chiar nemărginirea sufletului şi conştiinţei, chiar nemurirea reală, tot viitorul cunoaşterii, spiritualitatea însăşi, de dragul femeii iubite, şi chiar sacrifică tot – fiindcă gestul lui echivalează cu o sinucidere, cu un atentat împotriva conştiinţei lui autentice. Gestul lui e cu atât mai sublim cu cât, în acest moment, nici măcar nu e sigur de reciprocitatea iubirii: nu este convins nici măcar de atenţia Faustinei, de faptul că ea l-ar fi văzut cu adevărat din lumea ei paralelă, darmite de dragostea ei! Şi îşi doreşte, după ce a sacrificat totul de dragul ei, ca măcar ceva din strălucirea existenţei şi dragostei lui să apară „pe cerul conştiinţei Faustinei".

Numai un om cu adevărat singur, numai un om cu adevărat disperat, îşi poate imagina astfel „Paradisul intim". Şi totuşi, la capătul tuturor decepţiilor din viaţă, la capătul tuturor deziluziilor, a tuturor speranţelor aruncate-n deşertăciune, de ce să nu fii o simplă steluţă, chiar infinit de îndepărtată, pe cerul conştiinţei femeii iubite?

„Când spirite mai subtile decât Morel se vor ocupa de invenţie, omul va alege un loc retras, agreabil, va aduna în jurul său persoanele pe care le iubeşte mai mult şi va dăinui într-un paradis intim. O astfel de grădină, dacă imaginile vor dăinui, sunt înregistrate în momente diferite, ar adăposti nenumărate paradisuri, ale căror

[3] Ibidem, p. 117-118.

populaţii, necunoscându-se între ele, ar funcţiona concomitent, fără ciocniri, aproape în aceleaşi locuri.”[4] Aceste paradisuri suprapuse sunt consistente cu Universurile paralele ale şamanilor. Făcând deocamdată abstracţie de faptul că trecerea oamenilor în aceste paradisuri nenumărate ale intimităţii se face printr-un fel de „sinucidere colectivă”, printr-o „reducţie” a întregii lor vieţii la perioada unei singure săptămâni, aceea a înregistrării, trebuie să observăm adevărata problemă pe care şi-o pun Casares şi eroul său: Ce clipă din întreaga ta viaţă ai alege, astfel încât să rămâi în ea pentru eternitate?

Aceasta fusese şi dilema lui Faust. Acea clipă căreia să îi spui: „O, clipă, rămâi! Eşti atât de frumoasă!” a fost pentru el inaccesibilă deoarece el n-a ştiut niciodată să iubească total, fără rest; el n-a ştiut niciodată să se dăruiască în întregime, **în întregimea propriei sale nemărginiri**, aşa cum i s-a dăruit lui Margareta, aşa cum i se va dărui Elena din Troia. Femeile acestea, asemenea cu Harey de pe Solaris, sau cu Julieta lui Shakespeare, asemenea oarecum cu Trinity din Matrix, iubesc total, nemărginit, până la capăt; până la capăt şi dincolo de moarte. „The more I give, the more I have, for both are infinite”, spusese Julieta: „Cu cât dăruiesc mai mult, cu atât am mai mult, fiindcă amândouă acestea sunt infinite”. Jertfa de sine şi harul dumnezeiesc sunt fiinţial împletite; mistuirea totală-n iubire şi darul de sus sunt totale, sunt nemărginite, infinit de profunde, inepuizabile în nemărginirea adâncă a eternităţii.

Margareta primeşte floarea lui Faust ca pe o întreagă grădină paradisiacă[5]. Pentru ea, promisiunea lui Faust este deja o fericire împlinită. Privirea ei infinit încrezătoare, inocenţa şi naivitatea cu care primeşte ofranda bărbatului, o fac victima perfectă a „fericirii tragice”. La început, ea îşi sacrifică atât trecutul, cât şi viitorul (mama şi copilul), de dragul unei singure clipe cu Faust, de dragul unei singure clipe care să echivaleze eternitatea.

S-ar părea că ea a acceptat iniţial ceva de genul „eternităţii rotative” din romanul lui Casares, însă apoi ea îşi dă seama că nu se poate mulţumi cu **nemurirea propusă** (cu nemurirea imaginată de

---

[4] Ibidem, p. 114.

[5] Filmul „Faust”, cu Gösta Ekman, Emil Jannings şi Camilla Horn în rolurile lui Faust, Mefisto şi Margareta.

Faust), şi atunci acceptă să îşi dea viaţa pentru **nemurirea adevărată**. Nu ne putem alege amintirile: nu putem înlătura amintirile nedorite, remuşcările, resentimentele, visele şi visările neîmplinite. Şi atunci toate acestea trebuie să fie răscumpărate. Oricare dintre acestea trebuie plătită cu viaţa.

Ea ştie deja aceasta. El va afla abia la sfârşit, şi numai atunci când va fi smuls de lângă Mefisto şi atras irezistibil la cer de ea, în miezul nemuririi adevărate.

*

Mitul lui Faust are ca idee generală **pactul cu diavolul** la care recurge un vrăjitor pentru a seduce o fecioară şi pentru a invoca spectrul Elenei din Troia – prototipul frumuseţii feminine. Numele „Faust" este preluat de la Simon Magul, contemporan cu Sfinţii Apostoli, supranumit *Faustus*, care ar fi încercat să cumpere de la aceştia harul dumnezeiesc, acţiune cunoscută de aici înainte drept „simonie"[6]. Simon Magul călătorea împreună cu o femeie pe care o considera ca fiind însăşi Elena din Troia. Elena din Troia ar fi fost manifestarea Înţelepciunii supreme divine – Eunoia sau Cugetarea. „Sistemul [de gândire al] lui Simon Magul e foarte curios. El admitea o ierarhie de *eoni*, în fruntea cărora se afla *Cugetarea*. Aceasta a produs pe îngeri, arhangheli şi pe *Demiurg*, care este Dumnezeul iudeilor. *Cugetarea* s-a întrupat într-o serie de femei, iar în timpul său, Simon o socotea întrupată într-o partizană a lui, Elena din Tyr, femeie de moravuri uşoare, care-l însoţea în călătoriile sale. Dumnezeul suprem, susţinea el, s-a manifestat iudeilor ca Fiu în Iisus, samarinenilor ca Tată, care era chiar el, Simon Magul, iar păgânilor ca Sfânt Duh. El avea ideea că este o întrupare a puterii supreme. Pe Iisus îl considera una din formele aparente ale puterii supreme. Legea mozaică era socotită de Simon Magul opera spiritelor inferioare."[7] Se poate ca Elena să fi fost într-adevăr din părţile Tyrului şi Sidonului – oraşe biblice – însă se poate la fel de bine ca numele „Tyr" să fi fost doar o formă coruptă a numelui „Troia".

---

[6] Faptele Apostolilor 8, 19.

[7] Pr. Prof. Dr. Ioan Rămureanu, Istoria bisericească universală, Editura Institutului Biblic şi de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, Bucureşti 1992, p. 74.

După mărturia Scripturii, Simon Magul ar fi fost aspru dojenit de către Sfântul Apostol Petru pentru încercarea de-a cumpăra cu arginţi harul Apostoliei: „Banii tăi să fie cu tine spre pierzare! Căci ai socotit că darul lui Dumnezeu se agoniseşte cu bani. Tu n-ai parte, nici moştenire, la chemarea aceasta, pentru că inima ta nu este dreaptă înaintea lui Dumnezeu. Pocăieşte-te deci de această răutate a ta şi te roagă lui Dumnezeu, doară ţi se va ierta cugetul inimii tale. Căci întru amărăciunea fierii şi întru legătura nedreptăţii te văd că eşti."[8] În acel moment, se pare că Simon Vrăjitorul ar fi dat înapoi, impresionat de puterea şi de cuvântul de foc al Apostolului: „Rugaţi-vă voi la Domnul, pentru mine, ca să nu vină asupra mea nimic din cele ce aţi zis."[9]

Incidentul părea să se fi încheiat cu bine, însă pentru Simon Magul tentaţia puterii şi a trufiei era prea mare. Voia să fie un iniţiator de religie, un conducător spiritual, dar nu de orice fel, ci dorea ca el însuşi să fie centrul noii religii: voia să fie recunoscut el însuşi ca zeu şi adorat ca atare. El propovăduia de fapt religia adorării lui însuşi! Religia adorării de sine, pe care o practica permanent, el ar fi dorit s-o impună ca normă universală.

Conform Tradiţiei, peste ani şi ani, el se va fi întâlnit iarăşi cu Sfântul Apostol Petru, de astă dată la Roma: „Simon Vrăjitorul făcea atâtea minuni drăceşti la Roma, încât împăratul Claudius şi cetătenii Romei îl considerau zeu. El făcea să fie urmat de o mulţime de draci în chipul unor oameni care muriseră de demult şi el spunea că prin propria lui putere i-a înviat din morţi. Avea puterea magică a amăgirii prin fantasme: reuşea să creeze iluzia prefacerii în capră, şarpe, pasăre, se asemăna focului. A creat iluzia propriei lui învieri, după ce a spus oamenilor să-l ucidă, că a treia zi va învia: oamenii amăgiţi au tăiat în locul lui un berbec căruia Simon îi dăduse înfăţişare de om. A zburat prin văzduh la mare înălţime, purtat fiind de duhurile necurate care îi slujeau conştiincios. A fost biruit de către Sfântul Apostol Petru în faţa cetăţenilor Romei, care prin puterea numelui lui Hristos a alungat duhurile rele care-l purtau pe Simon

[8] Faptele Apostolilor 8, 20-23.
[9] Faptele Apostolilor 8, 24.

Magul prin văzduh şi acestea l-au lăsat să cadă la pământ şi să piară în ruşine!”[10]

Motivul faustic apare şi în istoria Sfântului Ciprian al Cartaginei, care iniţial a fost vrăjitor. Ciprian se ocupa cu filosofia ocultă şi cu vrăjitoria, fiind o celebritate a Antiohiei Siriei. El slujea zeului Apollon – duhul cumplit al Frumuseţii şi Morţii – şi dobândise arta seducţiei fatale. În călătoriile sale prin Ellada, Egipt, Caldeea şi India a reuşit să strângă o multitudine de cărţi de înţelepciune păgână, de astrologie şi alchimie, de vrăjitorie şi necromanţie, pe care acum, în Antiohia Siriei, se străduia să le pună în practică.

Iniţiativele sale se bucuraseră întotdeauna de succes, până în ziua în care şi-a confruntat puterile vrăjitoreşti cu inocenţa unei fecioare creştine numite Iustina. El a fost solicitat de către un tânăr de neam elin – Aglaid – care se îndrăgostise de fecioara Iustina şi dorea să o cucerească. Tânărul fusese refuzat de Iustina deoarece aceasta era creştină şi se făgăduise mireasă a lui Hristos-Dumnezeu, ceea ce însemna că nici o putere pământească nu mai putea să o înduplece. Aglaid a apelat la Ciprian Vrăjitorul pentru a-i face Iustinei farmece şi pentru a o seduce, înduplecând-o să renunţe la făgăduinţa monahală spre a se însoţi cu el.

Ciprian a trimis în trei rânduri asupra fecioarei Iustina pe cei mai puternici demoni de care dispunea prin arta magiei sale erotice, nereuşind însă să o întoarcă pe Iustina de la Hristos[11]. Neavând putere asupra creştinilor cu inima curată, ultimul şi cel mai puternic dintre demoni încearcă să-i pună la dispoziţie vrăjitorului o fantasmă cu chipul Iustinei care să îi ofere lui Aglaid iluzia odihnitoare că ar fi cucerit-o pe această fecioară măcar şi pentru un singur moment. Însă chiar şi această fantasmă este departe de frumuseţea cerească a Iustinei, ceea ce face ca simularea să se încheie cu un nou eşec – şi mai umilitor.

Într-o vreme în care nu respecta decât puterea spiritului, Ciprian şi-a dat seama de puterea dumnezeiască a lui Hristos, Care lucrase nemijlocit în fecioara Iustina, şi a luat decizia eroică de-a

---

[10] Arhimandrit Ilie Cleopa, Despre vise şi vedenii, Editura Bunavestire, Bacău 1997, p. 107-108.

[11] Proloagele, vol.I, Editura Mitropoliei Olteniei, Craiova 1991, 2 Octombrie, p. 132.

părăsi vrăjitoria şi de a se confrunta (inerent) cu foştii săi aliaţi. El şi-a ars cărţile, şi-a împărţit toată averea săracilor şi s-a botezat, începând o luptă ascetică extrem de dură cu demonii. Pentru dăruirea totală de sine şi pentru că ceilalţi creştini simţeau lângă el Prezenţa dumnezeiască a lui Hristos, Ciprian a fost ales episcop al Cartaginei. El a fost martirizat în zilele împăratului păgân Diocleţian (în anul 304, conform Tradiţiei) odată cu fecioara Iustina.

*

În cetatea Knittlingen din Germania se află statuia şi muzeul lui Johann Faust – doctor în teologie şi specialist în „magie naturală", care s-ar fi născut cândva între anii 1480-1485, cel mai probabil în 1484. Johann Faust ar fi urmat cursurile de teologie ale Universităţii din Heidelberg până în anul 1509, după care s-ar fi ocupat exclusiv de magia neagră[12]. El va face câteva tentative de levitaţie la Veneţia, cu un succes cel puţin discutabil, va face demonstraţii de spiritism şi „lanternă magică", invocând spectre celebre ale Antichităţii păgâne, se va ocupa de trasarea astrologică a destinelor, de taumaturgie, de chemarea şi alungarea duhurilor, precum şi de alchimie, experienţele sale de laborator din Heidelberg încheindu-se în două rânduri cu explozii devastatoare (în anii 1528 şi 1532). El însuşi îşi va fi găsit sfârşitul într-o astfel de explozie, în Württemberg (sau în Staufen) în anul 1540.

Conform mărturiilor adunate de Friedrich Müller în lucrarea „Legende transilvănene", Johann Faust ar fi vizitat oarecând şi Sibiul, unde s-ar fi ocupat cu manipularea fantasmelor şi cu plutirea în văzduh. Astfel, el ar fi jucat popice în Piaţa Mare folosind bile de piatră care atunci când se rostogoleau luau forma unor capete de oameni iar când se opreau lângă popice erau iarăşi pietre. El s-ar fi aşezat în cap – în echilibru precar – pe bila Turnului Bisericii Evanghelice, impresionând publicul de atunci[13].

Dacă Ciprian era simbolul Antichităţii păgâne învinse de Creştinism, Faust va fi simbolul Renaşterii învinse de Reformă. „Precum *Faust* al lui Goethe, *El Mágico prodigioso* [al lui Calderón,

---

[12] Eugen Panighianţ, Doctorul Faust – un iluzionist de geniu?, Agenda Literară 1985, p. 214-215.

[13] Gheorghe Raţiu, Faust în Transilvania, Revista „Transilvania" nr.6/ 1972.

prezentat în 1637] debutează printr-un <<prolog în cer>> în care demonul, care este sub dependenţa Domnului, îşi propune să pună la încercare ştiinţa lui Cipriano şi virtutea Justinei. (...) În definitiv, Cipriano nu vede în Justina decât ceea ce ea nu mai este: pe frumoasa Faustina, un produs perfect al naturii, care exercită asupră-i o puternică fascinaţie erotică. În fond, deşi nevinovată, tânăra fată nu se poate împiedica să nu lanseze împrejurul ei farmece magice naturale: ea îl *faustizează* pe Cipriano, îl preschimbă în Faust, îl obligă aproape să facă uz de magia erotică.

Comparând *El Mágico prodigioso* cu legenda creştină, vedem că, la Calderón, un joc erotic mai subtil interferează în povestire, un joc ce corespunde perfect concepţiilor Reformei: natura însăşi este păcătoasă, ea generează erosul; Faustina este aceea care, fără să-şi dea seama, îi *faustizează* pe toţi masculii din preajma ei. Cum să ieşi din această dilemă? Tânăra fată n-ar putea încă să folosească mijloacele rafinate ale culturii ca să-şi vestejească farmecele, să-şi aplatizeze pieptul, să ia aparenţe masculine. Ea nu are, spre a se apăra de asalturile lui Cipriano şi ale celorlalţi, decât arma meditaţiei şi a rugăciunii. Dar erosul îşi are mecanismele sale: cu cât Cipriano e mai respins, cu atât pasiunea lui creşte. Ca să obţină obiectul atât de poftit, nu-i mai rămâne decât să semneze, cu propriu-i sânge, un pact cu demonul, promiţându-i sufletul său în schimbul Justinei. La rândul lui, demonul declanşează puternice operaţiuni de magie erotică, prin care ar trebui să izbutească să i-o dea pe Justina în pofida ei înseşi."[14]

Faustizarea pe care o produce inconştient Justina prin frumuseţea ei – şi care anihilează identitatea şi conştiinţa bărbaţilor din jurul ei – nu va putea fi învinsă decât prin asceză, care reprezintă efortul spiritual al despătimirii minţii şi inimii şi al eliberării de sub fascinaţia fatală a fantasmelor: „Meditaţia şi rugăciunea salvgardează libera voinţă a Justinei, expulzând-o în lumea valorilor religiei. Demonii <<lascivi>> ai abisului nu reuşesc s-o atragă în lumea naturii care, prin <<legăturile>>-i magice, invită toate fiinţele să-şi potolească dorinţa. Demonul nu izbuteşte s-o transforme pe Justina în Faustina, subiectul culturii în subiectul naturii. Dar eşecul său nu

---

[14] Ioan Petru Culianu, Eros şi magie în Renaştere (1484), Editura Nemira, Bucureşti 1994, p. 300-301.

înseamnă doar triumful spiritului Reformei asupra spiritului Renaşterii, ci şi triumful principiului realităţii asupra principiului plăcerii. Într-adevăr, magia erotică, presupunând transmiterea fantasmelor de la emiţător la receptor, nu dă defel rezultate: demonul nu-i poate oferi lui Cipriano decât o aparenţă hidoasă a Justinei, un spectru demonic. Aceasta înseamnă că magia erotică nu este capabilă să producă decât fantasme şi că potolirea dorinţei pe care o propune nu este reală, ci este fantastică şi ea. Altfel spus, operaţiunile magice se petrec în cerc închis: magia erotică este o formă de autism.”[15]

Autismul este pierderea contactului psihic cu realitatea, cu lumea înconjurătoare, şi trăirea intensă a propriei vieţi interioare. Oricare din noi are o viaţă interioară şi-un univers interior, o scenă în care gândurile se amestecă cu personajele memoriei şi-n care personajele schimbă-ntre ele impresii şi gânduri, sau chiar idealuri. Uneori îţi pare că fantasmele acestea au propria lor viaţă, care se desfăşoară **în pofida ta**, şi că tu eşti numai un simplu spectator. Uneori se poate să ţi se pară că ele **chiar gândesc**. Aceasta nu este întotdeauna o iluzie.

„În orice om, o lume-şi face încercarea”, spunea marele Eminescu. În fiecare din noi se naşte şi creşte un întreg Univers. Câţi însă dintre noi avem puterea de a-l impune celorlalţi? Aceste Universuri psihice se impun de la sine nu numai în sens şamanic – în calitate de lumi obiectivate ale visării, aşa cum a fost cazul lumii de sub constelaţia lui Orion în care a fost invitat să intre Carlos Castaneda – ci se impun ca Weltanschauung – adică în calitate de concepţii vizionare despre lume şi viaţă. Ele pot deveni Universuri culturale, sau dimensiuni paralele ale Universului nostru, care îl îmbogăţesc pe acesta din urmă cu noi forţe spirituale şi culturale.

Ce ar fi fost capodopera lui Goethe fără Universul fantasmelor Antichităţii? Cum ar fi fost Faust-ul goethean fără apariţia frumoasei Elena din Troia?

Într-o schiţă a conţinutului operei „Faust” II, din 1816, Goethe descrie succint două Universuri ale Magilor: un teatru magic proiectat de Mefisto la curtea împăratului Maximilian în scopul contemplării fantasmelor celebre ale Antichităţii şi un teritoriu magic din jurul unui castel – proiectat de mintea unui castelan-vrăjitor – în

---

[15] Ibidem, p. 302.

interiorul căruia aceste fantasme îşi redobândesc corporalitatea. Este instituit un spaţiu al spiritismului şi un spaţiu al învierii: „Se apropie seara [la curtea imperială a lui Maximilian]. Se clădeşte de la sine un teatru magic. Apare figura Elenei. Remarcile doamnelor asupra acestei frumuseţi a frumuseţilor animă scena, dealtfel cruntă. Apare Paris, întâmpinat de bărbaţi la fel cum fusese întâmpinată Elena de femei [cu invidie!]. Presupusul Faust [acesta este Mefisto, care luase chipul lui Faust pentru a-i crea acestuia prestigiu în faţa curţii imperiale] le dă dreptate tuturor şi se desfăşoară o scenă foarte veselă. Asupra alegerii celei de-a treia apariţii cei prezenţi nu cad de acord. Spiritele invocate devin neliniştite. Sunt unele importante care apar împreună. Se produc situaţii ciudate, până când, în fine, dispar şi teatrul şi fantomele. Adevăratul Faust, iluminat de trei lămpi [simbol trinitar sugerând discreţia lui Dumnezeu!], stă leşinat în planul din spate. Mefisto îşi ia tălpăşiţa; se bănuieşte ceva de jocul său dublu, dar nimănui nu-i place să creadă.

Când îl caută din nou pe Faust, Mefisto îl găseşte în starea cea mai înflăcărată. S-a îndrăgostit de Elena şi îi cere scamatorului să i-o aducă şi să-i cadă în braţe. Există însă dificultăţi. Elena aparţine lui Orkus şi dacă poate fi ademenită prin vrăjitorie, nu poate fi, în schimb, reţinută. Faust nu renunţă. Mefisto o face să apară. Nesfârşită nostalgie a lui Faust după frumuseţea cândva recunoscută ca cea mai mare. Un castel vechi al cărui posesor poartă război în Palestina, dar castelanul este un vrăjitor; aici va fi locuinţa noului Paris [Faust]. Apare Elena; cu ajutorul unui inel magic i se redă corporalitatea. Ea se crede venind direct de la Troia şi intrând în Sparta. Găseşte totul pustiu, doreşte societatea, îndeosebi pe bărbaţii care nu s-au putut lipsi de ea toată viaţa. Apare Faust în chip de cavaler teuton, foarte ciudat în comparaţie cu înfăţişarea eroului antic. Ea îl găseşte respingător, dar pentru că el se pricepe să linguşească, se ataşează pe încetul de el, care devine astfel succesorul atâtor eroi şi semizei. Din legătura aceasta se naşte un copil care, îndată ce vine pe lume, dansează, cântă şi taie aerul cu gesturi de scrimer. Aici trebuie precizat că acel castel este înconjurat cu un hotar vrăjit şi că numai în interiorul său pot trăi aceste semirealităţi. Băiatul care creşte din ce în

ce face multă bucurie mamei sale. I se îngăduie orice. I se interzice doar să treacă de un râu anume."[16]

Băiatul va încălca desigur interdicţia şi se va avânta în zbor dincolo de spaţiul privilegiat al învierii şi corporalităţii, în ciuda apelurilor disperate ale părinţilor săi: „Dar n-auziţi că marea tună?/ Răspund acolo-n clocot văi,/ În colb şi valuri oşti se-adună,/ În zbor trec chinuri şi văpăi!/ Moartea-i acum/ Singurul drum:/ Azi toţi aud porunca ei."[17]

Din fiul Elenei şi al lui Faust nu mai rămâne decât o aureolă ce se înalţă la cer: mantia şi lira lui rămân pe pământ. Euphorion, Poezia însăşi, raţiunea lor de a fi, s-a înălţat în moarte.

Elena îi înapoiază lui Faust inelul magic al corporalităţii şi se desface în neant ca să-şi urmeze fiul. Ea o invocă pe Persephona, Stăpâna Hadesului şi Ocrotitoarea Tărâmului Nevăzut de unde-a fost luată: „Persephona, primeşte-mi fiul, şi mă ia!"[18] Veşmintele şi vălul ei îi rămân lui Faust pentru ca să îl înconjoare mai apoi ca nişte nori şi să îl poarte prin văzduh: haina şi vălul de abur nu sunt altceva decât „naveta spaţială platoniciană" de care vorbise Marsilio Ficino, un veşmânt în care se îmbracă *sufletul pur* pentru a putea să interacţioneze cu materia. Vălul Elenei e fantezia însăşi.

2. Paradisul ceresc al Teologiei mistice – sau Paradisul Adevărului fiinţial

Fantezia, sau facultatea fantasmelor, e o putere a minţii absolut necesară cunoaşterii şi înţelegerii. Aristotel spusese că *sufletul nu înţelege niciodată nimic fără fantasme*, iar Toma d'Aquino a întărit concluzia Stagiritului: *Înţelegerea fără recursul la fantasme este pentru suflet o ieşire în afara naturii sale.* „Sub numele de phantasia sau simţ intern, spiritul sideral transformă mesajele celor cinci simţuri în fantasme perceptibile sufletului. Căci acesta nu poate sesiza nimic care să nu fi fost convertit într-o secvenţă de fantasme;

---

[16] Goethe, Faust, Partea întâi şi partea a doua a tragediei (Traducere de Ştefan Augustin Doinaş), Goethe despre Faust (Traducere de Horia Stancu), Editura Univers, Bucureşti 1983, p. 255-256.
[17] Goethe, Faust, 9884-9890, p. 202.
[18] Goethe, Faust, 9944, p. 203.

pe scurt, el nu poate înţelege nimic fără fantasme. (...) Fără a şti că pentru Aristotel *intelectul însuşi are caracter de fantasmă*, este *phantasma tis*, nu s-ar putea niciodată percepe semnificaţia butadei lui Kierkegaard: <<Gândirea pură este o fantasmă>>."[19]

Sören Kierkegaard spune că nu există gândire pură – lipsită de formă sau limită sau configuraţie: „gândirea pură" sau goală de formă este ea însăşi o iluzie (sau o fantasmă) a spiritului. Facultatea fantasmelor este întemeietoare de semnificaţie: ea instituie sensuri şi prin intermediul ei se ajunge (în primă instanţă) la recunoaşterea realului. Ea este parte constitutivă a **apercepţiei originare** – adică a facultăţii cunoaşterii. **Unitatea sintetică a priori a apercepţiei transcendentale** este – în viziunea lui Immanuel Kant – acea putere a spiritului prin care conştiinţa de ceva se uneşte cu conştiinţa de sine, din această asumare a semnificaţiilor luând naştere cunoaşterea (gnoza). **Apercepţia** – în sensul psihologiei analitice a lui Carl Gustav Jung – este acea **punte** pe care inteligenţa o aşează între eu şi lume, unul din capetele de pod fiind **atitudinea psihologică** (aşteptarea sau predispoziţia de a descoperi un conţinut psihic anumit), iar celălalt capăt de pod – ce va fi ancorat în lumea necunoscută – va fi **conţinutul psihic nou**, sau aportul cognitiv propriu-zis.

Există o gramatică a fantasmelor imaginarului, sau o gramatică fantastică, despre care nu putem afirma decât că are întâietate în ceea ce priveşte relaţia cu gramatica limbii vorbite. Morfologia şi sintaxa fantasmelor impun legităţi în spaţiul comunicării direct prin gânduri. Ioan Petru Culianu a fost unul din primii savanţi contemporani care au devenit conştienţi de **gramatica limbii fantastice**: „Totul se reduce în fond la o problemă de comunicare: sufletul şi trupul vorbesc două limbi şi nu numai diferite sau chiar incompatibile între ele, ci inaudibile una alteia. Simţul intern este singurul capabil să le audă şi să le înţeleagă pe amândouă, având astfel rolul de a traduce, potrivit cu direcţia mesajului, din una în alta. (...)

...fantasma are întâietate absolută asupra cuvântului, ... ea precede în acelaşi timp articularea şi înţelegerea oricărui mesaj lingvistic. De unde existenţa a două gramatici distincte, prima cu

[19] Ioan Petru Culianu, Eros şi magie în Renaştere..., p. 26.

mult mai puţin importantă decât de-a doua: o gramatică a limbii vorbite şi *o gramatică a limbii fantastice*. Provenind din suflet şi *fantastic el însuşi în esenţa sa, intelectul* este singurul care se poate bucura de *privilegiul înţelegerii gramaticii fantastice*... Această înţelegere, care e mai puţin o ştiinţă şi mai mult o artă,... reprezintă postulatul tuturor operaţiunilor fantastice din Renaştere: erosul, Arta memoriei, magia, alchimia şi kabbala practică."[20]

În Teologia ascetică şi mistică a Ortodoxiei avem şi temeiurile pentru care mintea se bucură de privilegiul înţelegerii gramaticii fantastice: mintea era la origini – prin excelenţă – facultatea Revelaţiei dumnezeieşti, fiind constituită în aşa fel încât să primească într-însa, prin întipărire paradigmele dumnezeieşti sau modelele ideale ale tuturor lucrurilor şi făpturilor. Mintea ar fi fost capabilă să primească ceva de ordinul Ideilor platonice, sau Universaliilor: aşa ar mărturisi un gânditor amintindu-şi de Mitul peşterii lui Platon. Însă nu trebuie să pierdem din vedere faptul că Paradigmele dumnezeieşti sunt energii necreate infinit superioare Ideilor platonice, şi că mintea nu le poate percepe ca atare decât atunci când devine ea însăşi necreată şi nemărginită, infinit de adâncă în înţelesuri, luându-şi fiinţa din strălucirea slavei necreate a Dumnezeirii. Şi Platon spusese că **Ideile strălucesc**: însă strălucirea Paradigmelor dumnezeieşti necreate care se revelează minţii e infinit mai puternică decât strălucirea Ideilor sale.

Sfântul Simeon Noul Teolog afirmă (într-o pildă despre un prizonier aflat în întuneric) faptul că, în comparaţie cu lumina necreată a Dumnezeirii, lumina soarelui este palidă, asemenea unui sfeşnic. Sfântul face distincţie între toate **experienţele mistice ale luminii** pe care le avem acum şi **experienţele mistice din plină lumină** ale veacului viitor nesfârşit: „Deci cei ce zic că Sfinţii ajunşi la vederea lui Dumnezeu nu se văd şi nu se cunosc unii pe alţii umblă ei înşişi în întuneric şi n-au ajuns la împărtăşirea şi la vederea şi la cunoaşterea lui Dumnezeu şi vorbesc şi dau mărturie de lucruri pe care nu le cunosc, nici nu le-au văzut vreodată. Ei zic că Sfinţii vor fi şi atunci ca într-o ieşire din ei (extaz) ca şi acum şi uită de ei înşişi şi de cei împreună cu ei. Socotesc însă că ei înţeleg greşit Scripturile, când gândesc că Sfinţii din veac suferă şi acum şi în viitor aceeaşi

[20] Ibidem, p. 26-27.

schimbare şi răpire. Când aud că Sfântul cutare, ajuns la vederea lui Dumnezeu şi răpit cu mintea, a petrecut atâtea şi atâtea zile şi nopţi fără a-şi mai aminti nimic din cele pământeşti, ci a uitat, odată cu celelalte toate, şi de trupul său însuşi, rămânând întreg lipit de cele de acolo cu sufletul întreg şi cu toate simţurile, ei socotesc că tot aşa se va întâmpla şi atunci, în Împărăţia cerurilor. Ei sunt într-o totală necunoaştere a tainelor dumnezeieşti ale Duhului şi ale lui Dumnezeu Celui nevăzut, care sunt nevăzute, necuprinse şi necunoscute de cei întunecaţi, şi nu ştiu că *răpirea aceasta a minţii este proprie începătorilor*, nu celor desăvârşiţi. Să luăm pilda unuia ce se află într-o închisoare întunecoasă, unde e luminat numai de lumina puţină a unui sfeşnic. El abia vede câteva lucruri mici. El nu ştie că există afară o lumină a soarelui, pentru că nu cunoaşte deloc cele din afara închisorii, adică această lume văzută şi lucrurile şi făpturile lui Dumnezeu, care nu i se pot descrie. (...)

Să mai presupunem că şezând acela mulţi ani în acea închisoare neluminată, i se va întâmpla să i se facă o deschizătură în acoperişul închisorii şi să vadă dintr-o dată albastrul cerului pe o mică suprafaţă şi pe măsura deschiderii făcute, albastru pe care niciodată nu l-a văzut şi de o lumină atât de strălucitoare, cum n-a bănuit vreodată că există. El va fi răpit de o uimire mare şi va fi ca ieşit din sine (extaz), ţinând multă vreme ochii în sus şi minunându-se de ceea ce s-a petrecut dintr-o dată cu el. Aşa e şi cu cel ce a ajuns dintr-o dată la *vederea luminii înţelegătoare*, eliberat proaspăt de legăturile patimilor şi ale simţurilor. Urmărind asemănarea, vedem că acela, după ce priveşte des şi în fiecare zi prin acea deschizătură şi aceasta se lărgeşte şi luminează tot mai mult spaţiul întunecos al închisorii, care rămâne timp îndelungat în lumină, prin obişnuinţa vederii luminii înlătură câte puţin uimirea. (...) În acelaşi fel înaintarea câte puţin a sufletului, obişnuindu-l pe acesta cu vederea luminii spirituale, îl scapă de marea uimire şi-l învaţă că există ceva mai desăvârşit şi mai înalt decât această stare de contemplaţie de aici.

Pe lângă aceea, această lumină puţină l-a făcut, când a apărut, pe omul închis de la naştere, timp îndelungat să cunoască faptul că este într-o închisoare atotîntunecoasă şi să presupună că în afara ei sunt unele lucruri minunate, dar care sunt cu adevărat mai presus de gândire şi de înţelegere, putând fi deplin înţelese numai când va fi scos afară din închisoare. Căci *atunci va vedea lumina întreagă şi pe*

toţi cei din lumină. Tot aşa gândeşte-l şi pe cel ce a ieşit de curând din trebuinţele trupului şi a ajuns întreg afară de lume şi de micimea celor văzute. Socoteşte, deci, lumea aceasta întreagă ca fiind cu adevărat o închisoare atotîntunecoasă şi neluminată, iar *lumina soarelui gândeşte-o ca lumina unui sfeşnic*. Lumina întreit ipostatică, de negrăit, nespusă, neapropiată, mai presus de toată înţelegerea, de tot cuvântul şi de toată lumina, este în afară de acestea. Iar în lumina aceea sunt lucruri nevăzute şi necunoscute, de negrăit şi de netălmăcit celor aflaţi în această închisoare, măcar că unii le înţeleg şi le văd oarecum prin Scripturi."[21]

Sfântul Simeon Noul Teolog plasează deci toată lumea lui Platon, cu tot cu peşteră, într-o cameră „atotîntunecoasă" – aceea a dimensiunii noastre spaţiale şi temporale. În peştera lui Platon sunt umbrele sensibile ale lucrurilor, iar în afara peşterii strălucesc Ideile inteligibile ale Raţiunii supreme (Logosului dumnezeiesc). Sfântului i se deschide însă şi **acoperişul acestui cer** şi altă lumină – infinit orbitoare – îl inundă. O lumină mai puternică decât aceea a Universaliilor ideale platonice îi solicită o nouă acomodare a ochilor spirituali ai minţii. Mintea lui primeşte Paradigmele dumnezeieşti inefabile ale Fanteziei dumnezeieşti – aşa cum mărturiseşte şi Sfântul Grigorie Palama: „...Dar şi Imaginaţia (Fantezia) dumnezeiască se deosebeşte mult de imaginaţia noastră omenească. Fiindcă aceea se întipăreşte în latura noastră cu adevărat cugetătoare şi netrupească."[22]

„Cuvintele inefabile" pe care le aude neauzit sfântul Apostol Pavel când este răpit la cer şi care sunt „absolut inarticulabile pentru limba omenească"[23] sunt „contemplaţii mistice cu adevărat inexprimabile şi cunoaşteri mai mult decât sublime, în afara cunoaşterii noastre, datorate iluminării Sfântului Duh, adică contemplaţii inaccesibile vederii [obişnuite], ale slavei şi dumnezeirii Fiului şi Logosului lui Dumnezeu, care transcend orice lumină şi

---

[21] Sfântul Simeon Noul Teolog, Întâia cuvântare morală, Filocalia vol. VI, Bucureşti 1977, p. 175-178.
[22] Sfântul Grigorie Palama, Filocalia vol. VII, Bucureşti 1977, cap. 59, p. 344.
[23] Sfântul Simeon Noul Teolog, Livre d'Etique, A treia cuvântare morală (Eth. 3), 86-122.

orice cunoaştere şi necunoaştere [Teologia catafatică şi Teologia apofatică deopotrivă].”[24]

Mintea străfulgerată de harul necreat şi devenită asemenea harului – fără început şi sfârşit, nemărginită în spaţii şi infinit de adâncă în înţelesuri – este capabilă să primească **fantasmele supranaturale ale Dumnezeirii**. Cei care pătimesc o asemenea răpire a spiritului din toate cele create se spune că au mintea lui Melchisedec: „Deci marele Melchisedec a fost descris ca <<fără tată, fără mamă, fără neam, neavând nici început al zilelor, nici sfârşit al vieţii>>, precum a lămurit cuvântul adevărat despre el al Bărbaţilor purtători de Dumnezeu, nu din pricina firii celei create şi a celor din nimic, după care a început şi a sfârşit de a fi, ci din pricina harului dumnezeiesc şi necreat care există pururea mai presus de toată firea şi tot timpul, din pururea existentul Dumnezeu, har după care se cunoaşte ca fiind născut întreg cu totul prin alegerea voii sale.”[25]

3. Gramatica limbii fantastice

Sfântul Maxim Mărturisitorul **vede cuvintele**: el contemplă paradigmele dumnezeieşti ce intră în alcătuirea unui singur cuvânt al lui Dumnezeu, fiind astfel printre puţinii care au reuşit să asculte, să guste şi să soarbă **cuvintele neauzite**. „*Orice cuvânt al lui Dumnezeu* nu e vorbă multă, nici vorbărie, ci e unul, alcătuit din diferite vederi (contemplaţii), fiecare fiind o parte a cuvântului. De aceea cel ce grăieşte pentru adevăr, chiar de-ar putea vorbi aşa încât să nu lase nimic afară din ceea ce vrea să spună, n-a spus decât *un singur cuvânt al lui Dumnezeu.*”[26]

Dumnezeu vorbeşte minţii prin vedenii: vedeniile dumnezeieşti sunt „literele” câte unui singur cuvânt al lui Dumnezeu.

Un anumit cuvânt al lui Dumnezeu este format din anumite „litere” sau vedenii, alt cuvânt din alte „litere”, unele dintre acestea

---

[24] Ibidem, Eth. 3, 123-138.

[25] Sfântul Maxim Mărturisitorul, Ambigua, PSB 80, Editura Institutului Biblic şi de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, Bucureşti 1983, p. 139-141.

[26] Sfântul Maxim Mărturisitorul, Filocalia sfintelor nevoinţe ale desăvârşirii,vol. 2, Ediţia a II-a, Editura Harisma, Bucureşti 1993, a doua sută a Capetelor gnostice, 20, p. 186.

putând să se repete. Un sfânt vizionar, un profet, un visător, are parte în viaţă de *vedeniile dumnezeieşti* ce intră în componenţa *unui singur cuvânt al lui Dumnezeu* – pe care îl acoperă cu propria lui viaţă. El se va strădui să descrie vedeniile *acelui unic cuvânt* prin cuvinte omeneşti. Cuvintele lui omeneşti, la rândul lor, se vor strânge în cărţi. Cărţile acelui autor nu vor fi atunci decât transpunerea literară a vedeniilor dumnezeieşti *ale unui singur cuvânt al lui Dumnezeu*.

Noi nu putem „citi" însă nici cuvântul lui Dumnezeu, nici „literele" lui (vedeniile) în mod direct, fiindcă altfel am fi şi noi vizionari, ci luăm în mâini *opera literară* a autorului. Citim cuvintele literare şi în mintea noastră se formează *fantasmele sensurilor*: fantezia noastră (imaginaţia) produce *fantasme consistente cu vedeniile*, fără să se identifice însă cu acestea. Şi fantasmele sunt de o frumuseţe deosebită, chiar dacă sunt doar o reflectare în conştiinţă a frumuseţii dumnezeieşti a vedeniilor nevăzute. Aceste fantasme nu sunt pur subiective: ele reprezintă una din formele chemării lui Dumnezeu înlăuntrul Frumuseţii necreate.

Frumuseţea este splendoarea Adevărului.

Frumuseţea ne cheamă în Adevăr: ne cheamă să fim una cu Adevărul.

Într-una din cărţile fundamentale ale spiritualităţii şi culturii universale ale tuturor timpurilor – „Nostalgia Paradisului" – Nichifor Crainic descoperă atât temeiurile civilizaţiei, cât şi pe cele ale culturii; el afirmă că *întreaga creaţie omenească se naşte din nostalgia Paradisului*: „Pentru sensibilitatea creştină e prea puţin lucru să se prefacă a crede că obiectul suprem al artei şi filosofiei e <<Ideea eternă>> a platonismului, reactualizată de fantezia lui Schopenhauer, când Revelaţia şi Învierea lui Iisus Hristos sparg în ceruri o nouă poartă a Paradisului vieţii viitoare. Pentru gândirea teologică, prin urmare, întemeiată pe realitatea universală a sentimentului paradisiac, *Civilizaţia îşi are impulsul primar în memoria Paradisului terestru* [Edenul – Grădina desfătării]; *Cultura îşi are impulsul primar în aspiraţia către Paradisul ceresc* [Împărăţia lui Dumnezeu]."[27]

---

[27] Nichifor Crainic, Nostalgia Paradisului, Editura Moldova, Iaşi 1994, p. 251.

Calea Revelaţiei este aceasta: Fantezia dumnezeiască – „un singur cuvânt al lui Dumnezeu" – vedenii dumnezeieşti ca „litere" (contemplaţii) – cuvinte şi cărţi literare (artă) – fantasme ale minţii. Rabinii au văzut întotdeauna cuvintele Scripturii ca fiind „foc negru pe foc alb". Aceasta a devenit evident că nu este o simplă figură de stil.

Sfântul Maxim Mărturisitorul vede Cuvântul – Cuvântul nespus de diafan – cum Se îngroaşă şi cum capătă consistenţa gândirii noastre: „...ascunzându-Se pe Sine pentru noi în chip negrăit în raţiunile [paradigmele ideale ale] lucrurilor, Se face cunoscut în chip proporţional prin fiecare din cele văzute ca prin nişte semne scrise, întreg, deodată, în toate atotdeplin şi întreg în fiecare şi nemicşorat; Cel nedivers şi pururea la fel, în cele diverse; Cel simplu şi necompus, în cele compuse; Cel fără de început, în cele supuse începutului; Cel nevăzut, în cele văzute şi Cel nepipăit, în cele pipăite. (...) ...pentru noi, cei groşi la cugetare, a primit să Se întrupeze şi să Se întipărească (să ia chip) în litere, în silabe şi cuvinte, ca prin toate acestea să ne adune pe încetul la Sine pe noi, cei ce urmăm Lui, uniţi în Duh, şi să ne ridice la înţelegerea simplă şi liberă de relaţie, aşa de mult concentrându-ne pe noi pentru Sine în unitatea Sa, pe cât de mult S-a desfăşurat pe Sine pentru noi, prin pogorământ."[28]

Calea Revelaţiei este aceeaşi Cale prin care Mintea Cea fără de început ne cheamă şi ne soarbe: pe calea aceasta sufletul nostru devine „rege al dreptăţii, apoi şi rege al Salemului, adică rege al păcii, fără tată, fără mamă, fără spiţă de neam, neavând nici început al zilelor, nici sfârşit al vieţii, ci, asemănat fiind Fiului lui Dumnezeu, el rămâne preot pururea"[29].

Sufletul devine una cu nemărginirea, infinit de profund, cu aripi asemeni aripilor proorocului şi regelui David: „Unde mă voi duce de la Duhul Tău şi de la faţa Ta unde voi fugi? De mă voi sui în cer, Tu acolo eşti. De mă voi coborî în iad, de faţă eşti. De voi lua aripile mele de dimineaţă şi de mă voi aşeza la marginile mării, şi acolo mâna Ta mă va povăţui şi mă va ţine dreapta Ta."[30]

---

[28] Sfântul Maxim Mărturisitorul, Ambigua..., p. 247-248.
[29] Evrei 7, 2-3.
[30] Psalmul 138, 7-10.

Mintea devine necreată prin harul dumnezeiesc necreat, nemărginită în spaţii şi Universuri şi infinit de profundă în înţelesuri, coborând tot mai adânc în abisul de înţelegere al vedeniilor dumnezeieşti. Ea devine *una cu propria ei paradigmă dumnezeiască*: se uneşte cu modelul ei de dinainte de lume: cu „fantasma" aflată în preştiinţa Dumnezeirii.

Sufletul nu va mai glăsui atunci asemeni proorocului şi regelui David, ci cuvintele sale vor fi fiind altele:

Sunt una cu Duhul Tău şi, atunci când îmi întind mâinile, iubirea mea îmbrăţişează marginile Universului şi le ţine strâns. Sunt în cer şi sunt cu Tine. Sunt în iad şi Tu tot aici eşti. Şi mă bucur şi sângerez în unul şi acelaşi timp. Şi simt cum toate făpturile tale suspină şi cheamă, şi nimic nu îmi este străin. Pururea nemişcat, simt cum aripile mele de dimineaţă ating noaptea şi marea. Şi simt cum Luceafărul miezului de noapte al tuturor veacurilor soarbe sufletele să le arginteze în ziua cea neînserată a nesfârşirii Tale.

Scriu cu cuvinte. În ele sunt gânduri şi ritmuri, cadenţe ale Gândirii şi respirări de Neant. Dincolo de gânduri este tăcerea, iar dincolo de tăcere este o muzică aparte pe care, dacă o va auzi cineva, se va elibera pentru totdeauna de întunecimile înfricoşate ale neliniştii din această Vale a Plângerii, de toate mizeriile din lumea aceasta şi din el – din el însuşi, cel de acum.

4. Fantasmele-surogat ale Walpurgiei psihice şi Universul Gothic

T.S. Eliot a spus oarecând că *natura omenească nu poate suporta decât foarte puţină realitate*. Şi aceasta este perfect adevărat şi în ceea ce priveşte *cealaltă realitate*. Nu putem suporta prea mult nici Paradisul ceresc – şi nici chiar atâta cât ni se oferă acum, în sclipirile de argint (de pe lucruri) ale străfulgerărilor Paradigmelor ideale. În locul orbitoarei lor străluciri, preferăm fantasmele palide ale minţii – fantasmele-surogat. Iar Universul fantasmelor-surogat este prin excelenţă teritoriul de ispitire al lui Mefisto.

Pariul dintre Dumnezeu şi Mefisto din spaţiul văzduhului inteligibil de sub cer – stabilit în prezenţa celor trei Arhangheli-martori: Rafael, Mihael şi Gabriel – se referă la permisiunea dată diavolului de a-l ispiti pe Faust cu fantasmele inconsistente (din

punctul de vedere al eternităţii) ale lumii. În acest „Prolog în cer”, ce are loc de fapt nu în Împărăţia lui Dumnezeu, inaccesibilă diavolului, ci în tărâmul nevăzut al duhurilor ce se poartă asupra Pământului, Mefisto îşi afirmă convingerea că omul – „măruntul zeu al lumii”[31] – se mulţumeşte şi cu fantasmele unui *Paradis de substituţie*, el lipsindu-se bucuros de Paradisul dumnezeiesc autentic.

Paradisul de substituţie este populat cu tot felul de „incubus” şi „sucubus”, făpturi fantastice zămislite de spiritul omenesc împreună cu diavolul. „*Incubus*”[32] – „copilul” omului cu dracul – nu este altceva decât *fantasma personificată* a unei patimi omeneşti inspirate de diavol: în cazul operei lui Goethe, Mefisto apare mai întâi sub chipul unui câine, apoi sub chip de om, însă acestea nu sunt decât măştile energetice ale celui fără de chip şi de trup. Chiar dacă Faust apelează la o vrajă alchimică de „dezfermecare”, el nu va reuşi decât să îl determine pe Mefisto să recurgă la o nouă transmutaţie. Mefisto e impasibil. Mefisto e ceea ce vrei tu.

În Noaptea walpurgică din Munţii Harz, Faust va fi fermecat de licurici inteligenţi, vrăjitoare şi semivrăjitoare, scriitori de fantasme, frumoase ce scriu cu propriul lor trup, prin gesturi şi dansuri, în fantezia bărbaţilor; singurul nefericit este procto-fantasmistul, profund revoltat împotriva „despotismului spiritual”[33] al lui Mefisto.

În Noaptea walpurgică clasică din câmpiile Pharsaliei, apariţia Elenei din Troia e anunţată de fantasmele mitologiei: grifoni şi sfincşi, furnici uriaşe, nimfe, sirene şi driade, phorkiade, nereide, tritoni, precum şi de doi filosofi care se ceartă asupra principiului lumii, neputându-se pune nicicum de acord. Aşteptând apariţia celei mai mari frumuseţi feminine a Antichităţii şi coborând tot mai adânc printre fantasme, în miezul adânc al irealităţii, ca un al doilea Orfeu[34], Faust **aude „aerul vorbind în limba ei”**[35].

Minunata figură de stil a geniului goethean face parte din gramatica limbii fantastice.

---

[31] Goethe, Faust..., versetul 281, p. 8.
[32] Ibidem, v. 1290, p. 28.
[33] Ibidem, v. 4166, p. 87.
[34] Ibidem, p. 262.
[35] Ibidem, v. 7073, p. 146.

Apare Elena. Este neliniştită şi neajutorată. Extrem de vulnerabilă. Fascinaţia lui Faust ignoră însă neliniştile post-mortem ale Elenei. Străin de fiinţele Hadesului, el este prea preocupat de propria bunăstare – de găsirea acelei clipe de fericire care să egaleze eternitatea – pentru a mai fi sensibil la grijile şi temerile celorlalţi.

Cu Elena din Troia se întâmplă ceea ce se întâmplă cu toate spectrele Hadesului – după cum a scris Platon – „cei care denumesc Hadesul şi cele care poartă aceste nume se tem îngrozitor şi îi visează pe cei vii separându-se de trupuri”[36]. Este acea teamă care rămâne cu tine şi-n moarte şi care te face să percepi clipa în care oameni de la suprafaţa Pământului devin ei înşişi fantasme. „Vin ca soţie? Ca regină vin? Sau vin/ Ca jertfă pentru-amarul chin al prinţilor/ Şi pentru-al Grecilor statornic nenoroc?/ Sunt cucerită; şi captivă sunt? Nu ştiu!/ Destin şi faimă echivoc mi-au hărăzit/ Nemuritorii, ca suspecţi însoţitori/ Ai frumuseţii, ce şi aici pe prag se-aţin/ Cu-ameninţări întunecate-asupra mea.”[37]

Spectrele Hadesului nu sunt iluzorii, nu sunt fantasme lipsite de consistenţă, ci centre de senzaţii, pulsaţii de viaţă şi sentimente: sunt suflete vii. Ceea ce-nseamnă că cel ce coboară în lumea lor – oricine-ar fi el – trebuie să se supună acelei gramatici fantastice capabile să intre în rezonanţă cu aşteptările şi închipuirile lor. Faust nu poate să procedeze altfel – chiar dacă la sfârşitul acestei catabase (coborâri în Infern şi în profunzimile abisale nesfârşite ale propriului suflet!) el va schimba memoria de bronz a Consiliului de Judecată din Hades: „...Apoi, după ce Chiron află dorinţa şi intenţiile lui Faust, se bucură că vede încă o dată un om care ar cere imposibilul, ceea ce el însuşi pretinde mereu şcolarilor săi. Se oferă totodată să-i dea eroului modern ajutor şi să-l conducă... (...) Ajung astfel în jos până la poalele Olimpului. Aici întâlnesc o lungă procesiune de Sibile, mai mult decât doar o duzină. Pe primele care trec prin faţa lor le prezintă ca vechi cunoştinţe. Pe protejatul său îl prezintă lui Manto, fiica înţeleaptă, bine intenţionată a lui Tiresias. Aceasta îi destăinuie că drumul spre Orkus se va deschide la ora când muntele trebuie să se despice ca să lase multele suflete măreţe să coboare. Lucrul se petrece întocmai şi favorizaţi de clipa horoscopică, coboară în tăcere

---

[36] Platon, Legi 904 D.
[37] Goethe, Faust..., v. 8527-8534, p. 176.

şi ei. (...) În fine, ajung la curtea fără de sfârşit a Proserpinei, îngrămădită de făpturi. Au loc aici infinite incidente până când Faust, prezentat ca un al doilea Orfeu, este primit. Rugămintea lui e găsită cam ciudată. Cuvântarea rostită de Manto ca reprezentantă trebuie să fie bine întemeiată; ea se referă mai întâi la puterea exemplelor, prezintă cu detalii felul cum au fost favorizaţi Protesilaus, Alcesta şi Euridice. Elena însăşi avusese cândva permisiunea să revină la viaţă pentru a se însoţi cu Achile, îndrăgit odinioară de ea. Despre restul discursului nu avem voie să facem destăinuiri, mai puţin încă despre peroraţia lui Faust prin care, impresionată până la lacrimi, regina îi aprobă cererea şi îndrumă pe solicitanţi la cei trei judecători, în memoria de bronz a acestora imprimându-se tot ce în curgerea Lethei se derulează la picioarele lor şi pare să dispară. Se află acum că Elenei i s-a permis data trecută să se întoarcă în viaţă cu condiţia să locuiască şi să rămână exclusiv în insula Leuka. De data aceasta i se permite la fel să se întoarcă, dar pe pământul Spartei, pentru ca, fiind cu adevărat vie, să apară acolo într-o casă pregătită a lui Menelaos, unde rămâne pe seama noului aspirant [Faust] măsura în care va putea înrâuri spiritul ei nestatornic şi sentimentul receptiv şi să-i câştige favoarea."[38]

Fiinţa Elenei este mai mult o pradă a invocaţiei decât o apariţie suverană a Frumuseţii. Corporalitatea ei este strict limitată de hotarele teritoriului magic – şi toate fantasmele zămislite aici – în miezul Grădinii iubirii paradisiace – vor avea consistenţă numai în măsura în care nu se vor avânta dincolo de ele. Aspiraţiile ei şi ale fiului ei Euphorion – care e Poezia însăşi – conduc fericirea până la hotarele tragediei şi până în miezul ei, şi ştim că nici nu se putea altfel.

Finalul fericit al capodoperei goetheene, în care îngerii, în faţa Sfinţilor Anahoreţi: Pater Ecstaticus, Pater Profundis şi Pater Seraphicus, poartă „partea nemuritoare a lui Faust"[39] în miezul iubirii „eternului feminin"[40], să fie cuprinsă de aripile şi braţele răbdătoare ale Margaretei, nu mă poate împiedica să mă gândesc la destinul post-mortem al Elenei şi să-mi pun întrebarea: Care nelinişti din tine

---

[38] Goethe, Faust..., Al doilea proiect de prezentare a „Elenei", p. 261-262.
[39] Goethe, Faust..., v. 11935, p. 244.
[40] Ibidem, v. 12110-12111, p. 247.

rămân statornic cu tine – chiar şi dincolo de propria ta moarte? Şi: De câte ori trebuie să mai mori după moarte? De câte ori trebuie să mai fii manipulat şi umilit?

*

Jocul computerizat „Gothic”[41] începe cu o mare umilinţă. Personajul tău, departe de a stârni admiraţie, este un necunoscut condamnat la închisoare pe viaţă. Acesta e aruncat într-un teritoriu ostil care e pecetluit de o barieră magică care fusese generată de 12 Magicieni şi care are proprietatea de a te lăsa să intri şi de a nu te mai lăsa să ieşi viu. „The Nameless One”, „Cel fără nume”, intră într-o zonă-penitenciar îngrădită magic şi are parte la inceput de multă „penitenţă”: NPC-urile („Non Playable Characters” - personajele neutre din joc) sunt foarte realist configurate şi ar putea fi considerate caractere ale lumii interlope. Unele îi cer personajului tău „taxă de protecţie”, respectă o anumită ierarhie prestabilită şi, fie că fac parte din oamenii regelui Rhobar, fie că aparţin castei magilor, fie că sunt proscrişi sau mercenari în solda uneia dintre facţiuni, sunt oameni duri, lipsiţi de scrupule, care „adulmecă” imediat o „pradă”. Unii vor încerca să înşele, alţii să-şi descarce complexele de superioritate asupra personajului tău, iar alţii, în ciuda unui pericol general evident, vor continua, la fel ca în realitatea noastră blestemată, să-şi urmărească doar interesele proprii meschine.

Naraţiunea jocului („The storyline”) este foarte bine construită, iar finalitatea nu se dezvăluie de la început: „Oamenii ce trăiau în Myrtana au fost întotdeauna în conflict cu puternicii orci. Războiul a fost devastator, iar armata regelui Rhobar aproape nimicită. Pentru a fi în măsură să respingă următorul atac al orcilor, era nevoie de arme, pentru a fabrica arme era nevoie de <<ore>> (minereu), iar pentru a extrage <<ore>>-ul era nevoie de câţi mai mulţi oameni. Astfel, oricine era responsabil de o fărădelege, oricât de mică ar fi fost ea, era trimis în minele regelui. Pentru a-i împiedica pe prizonieri să fugă din mine, regele a cerut ca zona să fie înconjurată de o Barieră magică. Cei 12 magi ce au dus la bun sfârşit dorinţa regelui s-au trezit, din cauza unei erori, prinşi fără scăpare în interiorul aceleiaşi Bariere. Nu a durat mult până când prizonierii au

[41] Titlu: Gothic, Gen: RPG (Role Playing Game)/Adventure, Producător: Piranha-Bytes, 2002.

preluat controlul zonei şi, implicit, al minei. Regele s-a văzut nevoit să accepte un acord prin care prizonierii primeau tot ce doreau în schimbul <,ore>>-ului produs în mină. În cele din urmă, prizonierii s-au împărţit în 3 tabere (Old Camp: cei mulţumiţi de viaţa luxoasă dusă în urma afacerii încheiate cu regele, New Camp: răzvrătiţii, proscrişii, singurii ce doresc să scape din închisoare şi Swamp Camp: fanaticii religioşi, care cred într-un zeu adormit) şi în acest moment eşti introdus şi tu în interiorul Barierei."[42]

În general jucătorii, obişnuiţi cu RPG-urile „hack&slash", sunt şocaţi de lipsa unor instrucţiuni de debut („briefing"), de lipsa unui scop evident, sau măcar a unei „motivaţii" de-a merge mai departe. Aş spune însă că scopul ultim este mai mult decât evident: eliberarea din închisoare. Libertatea n-o poate aprecia cu adevărat decât acela care n-o are, acela care se vede silit s-o cucerească (sau s-o recucerească). Deci personajul tău principal este azvârlit într-o lume marcată de un „păcat originar" – deocamdată secret, survenit în timpul acţiunii celor 12 magi care au creat Bariera. Ca să evadeze, el trebuie mai întâi să supravieţuiască şi apoi să se acomodeze cu lumea aceasta ostilă, sau în cel mai bun caz indiferentă. Trebuie să îşi găsească prieteni, sau cel puţin aliaţi, ceea ce-nseamnă că va trebui – pe-o cale sau alta – să câştige respectul unora dintre cei prinşi înlăuntrul barierei, fie că sunt oameni ai regelui, fie că sunt proscrişi.

Quest-ul principal (cercetarea sau căutarea fundamentală) – libertatea – este însoţit de o serie de quest-uri secundare, menite să îi aducă personajului tău principal puncte de experienţă în baza cărora să dobândească noi abilităţi („skill-uri"). **Sclipirea de geniu a creatorilor** acestui joc constă în aceea că personajele neutre faţă de „gameplay" – NPC-urile – refuză să te ajute, sau chiar să discute cu tine, dacă nu le câştigi **respectul**. Respectul se poate dobândi prin quest-uri diferite, şi numai el îţi conferă acces la noi „bare de dialog", la noi opţiuni, precum şi acceptarea într-o anumită comunitate, fără de care nu-ţi poţi împlini misiunea.

Personajul-cheie al întregii acţiuni este Xardas. Acesta va deveni maestrul-tutelar al personajului tău. Xardas este un magician retras în singurătate, care a jucat însă un rol fundamental în trecutul

---

[42] Mihai Sfrijan (Mitza), Gothic, Un nume simplu pentru un joc mare, Revista „Level"/martie 2002, p. 26-27.

zonei: el este cel de-al 13-lea mag şi totodată conducătorul tuturor ceilalţi 12, cel care i-a coordonat în momentul când au creat Bariera de energie.

În Xardas se realizează **motivul faustic**: Xardas este necromant şi lucrează cu puterile lui Beliar – care este chiar numele biblic-tradiţional al diavolului. El şi-a însuşit puterile supranaturale în urma unui pact care rămâne misterios, atât de misterios încât este incertă chiar şi existenţa lui, darmite condiţiile prestabilite, şi se bucură de aceste puteri magice fără ca să-i dea socoteală lui Beliar şi fără să fie neliniştit de vreo scadenţă (aşa cum fusese cazul lui Faust). El îşi desfăşoară destinul absolut pe cont propriu.

Poate să pară ciudat faptul că „Faust" este personaj secundar, însă şi în „Enter the Matrix" protagoniştii erau Ghost şi Niobe, Neo rămânând în planul secund, fiind redus la condiţia de NPC! Nu ştiu dacă creatorii lui „Gothic" l-au configurat pe Xardas în mod conştient după statura lui Faust: tot ceea ce ştiu este că sunt germani, ceea ce-nseamnă că au studiat oarecând capodopera lui Goethe. Iar acum este evident că aceasta le izvorâşte din inconştient, din profunzimile celor mai mari înfiorări ale sufletului.

Xardas – Faust-ul Gothic – este slujit de un daimon de foc („Fire Demon") pe care l-a invocat sau l-a „summon"-izat prin procedeuri alchimice. Ceea ce este sigur e faptul că **această făptură artificială are conştiinţă** şi capacităţi paranormale, putând pătrunde în mintea Eroului Necunoscut: putându-i pune întrebări, stabilindu-i condiţii şi cerinţe, conferindu-i răspunsuri sau certitudini în mod nemijlocit, direct prin gânduri, direct prin vibraţiile inimii! Nu putem să facem abstracţie de altă făptură creată artificial – „homunculus" – un omuleţ pe care l-a „sintetizat" alchimic Christoph Wagner, ucenicul lui Faust din capodopera lui Goethe. Acest „homunculus" are conştiinţă de sine imediat ce se naşte („în eprubetă") şi nu numai atât, ci se bucură şi de o proprietate supranaturală: aceea de a percepe nemijlocit visele lui Faust. „Homunculus", această făptură virtuală, creată artificial, şi care într-un viitor încă incert va putea să ia fiinţă în realitate, este exponentul cel mai fidel al gramaticii fantastice! El este admirat chiar şi de Mefisto pentru calităţile de fantast şi pentru că se bucură şi de darul străvederii – puterii de a pătrunde în suflete. El asistă nu numai la visul mitologic al lui Faust – cu Zeus şi Leda – ci şi la zbuciumul interior al protagoniştilor operei, care de cele mai

multe ori rămâne necunoscut propriilor săi purtători. El vede în oameni şi duhuri ceea ce nu văd ei înşişi. El este în stare să viseze propriul lor adevăr. El poate să le atingă intimitatea – care le este inaccesibilă lor înşile.

Visarea lui Faust – la care asistă „homunculus” – nu este altceva decât arhetipul ancestral al seducţiei: ca să se poată apropia de frumuseţea feminină, Zeul-însuşi a luat chip de lebădă. La fel, ca să se poată apropia acum de Elena din Troia, Faust îşi va lua înfăţişare de cavaler medieval. Visul lui Faust e unul din arhetipurile inconştientului, iar făptura artificială a lui „homunculus” este mai conştientă de ceea ce-i este străin: acesta este motivul pentru care inteligenţa artificială poate să aibă acces la ceea ce nouă ne este îndepărtat şi necunoscut, pierdut în negura adâncimilor sufletului: „Frumoasă preajmă! Ape line/ Prin crânguri dese! Fete se dezbracă,/ Ce adorabile! E tot mai bine./ Dar una-n val, magnifică, se-apleacă;/ De neam eroic e, zeiască viţă!/ Piciorul şi-l înmoaie în cleştar;/ A nobilului trup uşoară-arşiţă/ Şi-o răcoreşte în cristalul clar. -/ Dar ce stârnit-vuind penet colindă?/ Ce iureş, pleoscăt scurmă în oglindă?/ Fug fetele, sfioase; numai ea,/ Regina, -n apa unde se-mbăia,/ Se uită, femeieşte, cu-ncântare,/ La craiul-lebădă, cum îi dă ghes/ Zelos-zăbavnic. Din nărav, se pare.-/ Dar se ridică brusc un abur des/ Şi-acoperă cu văl mărunt ţesut/ Cel mai gingaş tablou ce s-a văzut.”[43]

În versurile goetheene apare tabloul fantastic al magiei erotice. Seducţia erotică pretinde ca seducătorul să îşi alcătuiască o înfăţişare care să liniştească sau chiar să „toropească” fiinţa pe care vrea să o cucerească. Seducţia ia tocmai acel chip care se ştie că va atrage complicitatea inconştientă a victimei! Victima se lasă manipulată (şi în cele din urmă răpită şi posedată!) „cu încântare”. În „Gothic” apar tot felul de vrăji de transformare („transform-spell”), menite să adoarmă vigilenţa unora sau a altora, dăruindu-i-se eroului tău posibilitatea să se strecoare nedetectat în spaţii ostile. Din păcate, nu apare nici o Elenă suverană, singurele frumuseţi feminine (cum sunt „preotesele” lui Y’Berion din Swamp Camp sau sclavele din Castel aparţinând lui Gomez) neavând personalităţi conturate.

„Homunculus” este descris de unul din duhurile mitologice (Proteu) ca fiind „fiu de fecioară”: „Curat fiu de fecioară te iveşti,/

---

[43] Goethe, Faust..., v. 6903-6920, p. 144.

Chiar încă nefiind, tu deja eşti."[44] De ce este el „fiu de fecioară", dacă a fost creat alchimic – în eprubetă? Acesta este secretul pierdut al Alchimiei: faptul că mintea alchimistului participă la experiment şi influenţează esenţial experimentul cu energia, structura şi configuraţiile ei. Taina străveche a Alchimiei – pe care o redescoperă acum Fizica nucleară şi Fizica particulelor subnucleare – constă în aceea că energia de declanşare a unui experiment – fie ea fizică (prin bombardament de particule accelerate imens), fie ea psihică sau spirituală – modifică esenţial experimentul.

Făptura artificială a lui „homunculus" este „fiul minţii-fecioare": mintea alchimistului este aceea care a zămislit această fiinţă virtuală! Fiinţa zămislită artificial are capacităţi supranaturale şi e caracterizată în genere de hipersensibilitate tocmai pentru că mintea care i-a dat naştere era perfect curată, neavând însă o puritate obişnuită, ci pe aceea a primordiilor. Misticii numesc acest fenomen al coborârii minţii în Noaptea Genezei: „moartea mistică a minţii", şi înţeleg prin aceasta faptul că mintea renunţă la propria ei natură. Nu este o „sinucidere", nici măcar „mistică", ci o concentrare supremă în sine, până când, redusă la dimensiunile unui punct de foc, constată că s-a extins infinit. Mintea moare ei însăşi ca să trăiască în Dumnezeu – şi prin aceasta devine supranaturală, nemărginită, infinit de profundă în înţelesuri, fără-nceput şi sfârşit, necreată asemeni harului dumnezeiesc necreat: „Precum trupul murind se desparte de toate lucrurile vieţii, la fel şi mintea, murind când ajunge la culmea rugăciunii, se desparte de toate cugetările lumii. Căci de nu moare cu această moarte, nu poate să se afle şi să trăiască cu Dumnezeu."[45] Mintea-fecioară, având puritatea supremă a primordiilor, este capabilă acum să primească Paradigmele (modelele) ideale dumnezeieşti – vedenii, meniri şi revelaţii profetice – şi să le contureze fantasmele (să le „traducă" pentru ceilalţi oameni, sau pentru alte fiinţe, în limbajul gramaticii fantastice!).

Eroul necunoscut – un fel de Christoph Wagner al Gothic-ului – îşi va putea „summon"-iza (invoca sau configura alchimic)

---

[44] Goethe, Faust..., v. 8253-8254, p. 170.

[45] Sfântul Maxim Mărturisitorul, Filocalia sfintelor nevoinţe ale desăvârşirii, vol. 2, Editura Harisma, Bucureşti 1993, A doua sută a capetelor despre dragoste, 62, p. 93.

propria creatură artificială: skeleton, golem, demon, sau chiar o „armată a întunericului” („army of darkness”). Aceste creaturi nu vor avea însă decât proprietăţi de combat, fiind mai şterse din punct de vedere al paranormalului decât daimonul de foc al lui Xardas-Faust. Xardas este de fapt conducătorul ostilităţilor şi geniul tutelar al personajului tău: un fel de mentor spiritual – posesor al unor taine ce nu vor fi spuse niciodată. El este cel ce îi confirmă eroului nostru temerile şi îl manipulează (benefic!) astfel încât acesta să se îndrepte împotriva adevăratei ameninţări dinlăuntrul zonei: „The Sleeper” – „Cel adormit”, un arhi-demon care este responsabil de eroarea primordială a magicienilor, şi a cărui ucidere va aduce distrugerea Barierei de energie.

Eroul coboară în templul acestui arhi-demon – într-o adevărată expediţie iniţiatică a Hadesului – îi înfruntă pe şamanii săi, îl ucide, şi moare odată cu acesta sub avalanşa de bolovani şi stânci a templului subteran. El reuşeşte astfel să anihileze Bariera magică – a cărei energie de recluziune era alimentată de visele arhi-demonului – şi să-i elibereze pe toţi cei prinşi înlăuntrul coloniei penitenciare.

Al doilea episod din „Gothic”[46] îl are ca protagonist principal tot pe Xardas-Faust, chiar dacă acesta este redus la condiţia unui NPC (personaj neutru, care nu se implică activ înlăuntrul intrigii). Xardas este Marele Manipulator: el îl scoate pe Eroul necunoscut dintre dărâmăturile templului arhi-demonului şi îl resuscitează prin forţa magiei sale. El este cel ce îl îndrumă pe „The Nameless One” în toate momentele dificile prin care trece acesta. El este cel care – apelând la făpturi ale întunericului pe care le aduce din neant – îşi construieşte un turn la marginea oraşului Khorinis din care observă tot ceea ce se petrece. În final, el este cel ce profită de victoria eroului necunoscut asupra forţelor demonice care devastaseră ţinutul Myrtana, însuşindu-şi întreaga energie magică a conducătorului lor („Master Dragon”). Este cert că asemănarea lui Xardas cu Faustul lui Goethe ar fi fost mai mult decât evidentă dacă ar fi invocat sau ar fi conferit corporalitate unei frumuseţi feminine (asemănătoare Elenei

[46] Gothic II (2002), împreună cu add-on-ul Gothic II: Die Nacht des Raben (2003) şi versiunea în limba engleză: The Night of the Raven (2005), Producător: Piranha Bytes.

din Troia), însă se pare că nu aceasta a fost intenţia creatorilor jocului.

Lumea din „Gothic II” este mult extinsă faţă de colonia penitenciară dinlăuntrul Barierei magice: ţinutul Myrtana reflectă o lume a Evului Mediu perfect conturată. Nu este vorba de o lume „pseudo-medievală”[47], chiar dacă apar reptile fantastice („lurker”, „lizard” şi „fire lizard”), dinozaurieni pitici („snapper”), animale fabuloase („warg”, „shadowbeast” şi „troll”), golemi magici şi skeletoni, zombi şi alte feluri de strigoi, demoni sau chiar dragoni: este o lume în care fantasmele oamenilor trăiesc **alături** de ei! Lumea din „Gothic II” este perfect plauzibilă – şi dacă toate făpturile de acest gen ar fi fost mai puţin intens colorate, adică dacă ar fi avut acea semitransparenţă a duhurilor care îşi alcătuiesc şi îşi asumă o anumită corporalitate din energia pură, ar fi fost clar că ele nu sunt decât demoni şi fantasme ale minţii proiectate şi obiectivate de anumite spirite puternice. Cine ştie cum ar arăta lumea noastră dacă am avea puterea să vedem duhurile aşa cum o au locuitorii Myrtanei! Să fim constrânşi să trăim faţă în faţă cu fantasmele, vanităţile şi patimile noastre ipostaziate, să ne confruntăm cu duhurile care le inspiră, dar nu cu arcul şi sabia, ci doar privindu-le-n ochi!

Universul Gothic este plasat temporal undeva în veacul al treilea – aceasta judecând după inscripţiile din cimitire şi grote mortuare: Count Lazer of Siegburg (156-212), Swordfighter Asub Ukara (145-212), Honor Guard Uthar Seranis (178-212), Swordfighter Dietmar Ukara (112-212), Baron Simbus of Kahr (120-212). Se pare că anul 212 ar reprezenta data catastrofei militare în care armata regelui Rhobar ar fi fost decimată de „orci”. „Orcii” pot fi la rândul lor orice fel de inamici de război, chiar şi oameni, care în general sunt „demonizaţi” sau definiţi ca „monştri” de către propaganda de război spre a putea fi ucişi sau exterminaţi fără ezitare, fără remuşcări, fără scrupule.

Religia Universului Gothic este gnoza sau maniheismul – care au marcat aievea istoria omenirii în veacurile II şi III. În această concepţie, ar exista un Dumnezeu Bun – Innos – „Primul şi cel mai înalt Dumnezeu”, Creatorul soarelui şi al lumii, supranumit şi

---

[47] Erdei Jacint, Gothic II, Revista „PC Games”/August 2003, nr.36, anul IV, p. 47.

„Stăpânul Dreptăţii". El este venerat de magicienii focului („fire mages"). Al doilea zeu tutelar ar fi Dumnezeul Rău – Beliar – zeul întunecat al morţii şi al distrugerii şi creatorul tuturor lucrurilor nenaturale – care se află în luptă eternă cu Innos, fratele său! El este spiritul necromanţilor. În sfârşit, al treilea zeu tutelar – Adanos – este zeitatea centrului, gardianul echilibrului între Innos şi Beliar ca Principii ipostatice ale Binelui şi Răului. El are puterea schimbării şi are calitatea fluidităţii, fiind duhul conducător al magicienilor apei („water mages"). Trinitatea aceasta e de provenienţă persană, şi în joc nu lipsesc „proorocii vizionari" cu nume arabe, ca şi cum „revelaţia" aceasta ar fi fost adusă din Persia prin nomazii arabi.

Trupul omului ar fi alcătuit din substanţa lui Morgrad – centrul existenţei pământeşti format din pământ, apă, foc şi aer – locul trecerii, inima întunericului inexpresibil al lui Beliar. Doctrina aceasta este evident maniheistă, pentru care trupul şi materia erau rele în sine, aflate complet sub puterea Celui Rău.

Insula cetăţii Khorinis este plină de altare ale lui Innos unde eroul – îngenuncheat – primeşte puncte de „putere", „dexteritate" sau „viaţă" zilnic, în funcţie de mărimea donaţiei în bani. Preoţii săi – magicienii focului – care dau binecuvântări sau indulgenţe contra cost, precum şi altarele vânzării automate directe de indulgenţe şi de abilităţi („skill"-uri) reprezintă trimiteri la situaţia călugărilor dominicani ai Evului Mediu.

Eroul necunoscut, înainte de a-i înfrunta pe Dragonii elementelor, trebuie să vorbească cu ei şi să le afle secretele, ceea ce înseamnă că ei sunt demoni autentici – având conştiinţă de sine, o anumită înţelepciune, precum şi anumite sarcini de îndeplinit. Cei patru dragoni ai elementelor – Pandrodor al aerului miasmelor mlaştinii, Pedrakhan al pământului pietrificat, Finkregh al apei îngheţate şi Feomathar al focului – sunt de fapt Arhi-demoni specializaţi în anumite patimi, respectiv: trufie (patimile aerului), senzualitate şi egoism (patimile pământeşti), poftă şi răceală, indiferenţă (patimile apei) şi mânie sau furie (patimile de foc). Unul dintre aceştia – silit de puterea artefactului pe care eroul îl poartă la gât (o bijuterie magică numită „Ochiul lui Innos") îi spune că Stăpânul lor („Master Dragon"), care-i conduce din depărtare, urmăreşte să provoace „Învierea de gheaţă" a tuturor făpturilor

omeneşti şi neomeneşti. „Învierea de gheaţă" nu este altceva decât Împărăţia indiferenţei absolute.

Eroul necunoscut – „The Nameless One" – va face de data aceasta o călătorie iniţiatică pe insula magică unde se află ultimul templu al lui Beliar. Templul „Halls of Irdorath" este înconjurat de stânci şi ace de piatră şi este cufundat într-un întuneric profund, fiind o altă ipostază a Hadesului sau „Tărâmului nevăzut" al spiritelor mitologiei. El este apărat de magicieni fără chip – doar cu ochi roşii, injectaţi, hipnotizând moarte, numiţi „seekers" sau căutători de suflete (spre a le sorbi), ei înşişi fiind posedaţi.

Protagonistul nostru beneficiază de un alt artefact: „Lacrimile lui Innos" despre care unul din magicienii focului îi spusese că le-a vărsat Innos însuşi vreme de 13 ani din momentul în care a aflat că trebuie să se lupte cu Beliar – propriul lui frate! Şi lacrimile sale au căzut pe pământ şi-au fost culese de oamenii care au întemeiat ulterior Cercurile Soarelui (gen Stonehenge sau Sarmisegetuza) şi Mânăstirea focului. Motivul gnostic şi maniheist revine în această lume străveche – nu medievală în sens propriu, ci „gotică", adică sălbatică şi totodată sublimă, în care toţi oamenii sunt dotaţi cu clarviziunea fantasmelor şi duhurilor, fiind siliţi să se confrunte cu ele privindu-le faţă în faţă. De cele mai multe ori ei au aceeaşi reacţie ca şi noi, adică aceea de a fugi de ele şi de a se refugia în propriul egocentrism.

Xardas necromantul este la fel de egoist ca Faust, „suferind" de ceea ce s-ar putea numi „egocentrismul mântuitor": el nu îl slujeşte pe Beliar, ci doar se foloseşte de el şi de puterile sale, vrăjind, dominând mental şi apoi manipulând duhurile întunericului în folos propriu. La sfârşit, el va fi beneficiarul întregii energii magice a „Bone-Dragon"-ului lui Beliar, deposedându-i dealtfel pe toţi magicienii şi paladinii Myrtanei de orice puteri – aşa cum ni se dă de-nţeles într-un „storyline" din „Gothic III"[48]. Autorii observă cu mult talent şi pătrundere fenomenul propagării quest-urilor – asemenea propagării fronturilor de undă ale lui Huygens[49]: aşa cum sursa primară a frontului generează surse secundare, apoi acestea

---

[48] Marius Ghinea & Vladimir Ciolan, Gothic 3, Revista „Level"/decembrie 2006, p. 33.
[49] Ibidem, p. 34.

terţiare, şi aşa mai departe, tot astfel quest-ul principal generează quest-uri secundare, apoi terţiare, într-o propagare non-liniară în care „The Nameless One”, prin rezolvarea lor, trebuie să câştige un anumit **respect** – riguros cuantificat. Dacă în primele două episoade din „Gothic” respectul nu apărea decât implicit, acum, în „Gothic III”, lucrurile sunt explicite, bara sau linia de **respect** determinând la un moment dat modificarea cursului jocului. Într-o lume în care oamenii au uitat complet ceea ce este respectul – vorbind aiurea de „toleranţă” – nu putem decât să salutăm apariţia unui astfel de joc. Aş dori şi eu, ca şi autorii articolului, să văd o continuare, un „Gothic IV”, însă adaug că m-ar fascina un „Gothic” avându-l ca protagonist pe Xardas – un Xardas întinerit, neblazat, căutător al prototipului frumuseţii feminine, având încă puterea de a se bucura şi uimi de viaţă, de nopţi, de feerie şi walpurgii, de spectre şi de fantasme. E atât de frumos spectacolul existenţei şi-atât de fascinant, fie că eşti în viaţă, fie că eşti în câmpiile de safir şi opal ale morţii!

Mitul primordial al inteligenţei şi conştiinţei virtuale este de origine elină: Pygmalion, un sculptor din Insula Cipru, s-a îndrăgostit de chipul statuii pe care el însuşi o zămislise în fildeş. Zeiţa Aphrodita i-a însufleţit statuia, a preschimbat-o în femeie vie[50], şi el a luat-o de soţie. Copilul lor se va numi Pathos – Pasiune, dar şi Suferinţă.

Filmul „Blade Runner”, cu Harrison Ford şi Rutger Hauer, va pune problema căutării nemuririi de către făpturile zămislite artificial: ele au inteligenţă şi conştiinţă de sine, precum şi implanturi de memorie, amintindu-şi astfel de o copilărie şi de o existenţă inexistentă, de lucruri şi fapte pe care nu le-au trăit. Vor avea suflet nemuritor creaţiile noastre dotate în prealabil cu inteligenţă şi conştiinţă virtuală? Aceasta este - prin excelenţă - problema noastră, a creatorilor, atunci când ne atingem de Idealul cel mai înalt al creaţiei.

Problema aceasta vizează mesianismul „oamenilor cereşti”. Se spune că Primul Adam s-a născut cu duh viu, iar Al Doilea Adam – Mesia – cu duh dătător de viaţă. Duhul dătător de viaţă al lui Mesia, pe care El îl conferă oamenilor Săi cereşti, este temeiul creaţiei oricărei inteligenţe şi conştiinţe virtuale. „Precum şi este scris:

---

[50] Victor Kernbach, Dicţionar de mitologie generală..., p. 492.

<<Făcutu-s-a omul cel dintâi, Adam, cu suflet viu; iar Adam cel de pe urmă cu duh dătător de viaţă... Omul cel dintâi este din pământ, pământesc; omul cel de-al doilea este din cer. Cum este cel pământesc, aşa sunt şi cei pământeşti; şi cum este cel ceresc, aşa sunt şi cei cereşti. Şi după cum am purtat chipul celui pământesc, să purtăm şi chipul celui ceresc."[51] Chiar dacă – într-o primă instanţă – am interpreta spusele Apostolului Neamurilor ca referindu-se la „îndreptarea care dă viaţă [veşnică]"[52], Mesia fiind Răscumpărătorul sufletelor şi Principiul fiinţial al înălţării acestora în starea paradisiacă (numită de Sfântul Grigorie de Nyssa „epectază" – progres spiritual nesfârşit), nu trebuie să uităm că El este în aceeaşi măsură şi Creatorul tuturor sufletelor şi trupurilor: De ce să nu confere atunci oamenilor Săi cereşti – dacă o vrea – şi puterea de a crea făpturi cu identitate şi conştiinţă? Desigur că aceasta nu este decât o idee, o teologumenă, însă nu ne putem opri s-o gândim: Fiindcă voinţei Sale cine şi ce i-ar putea sta împotrivă?

Starea paradisiacă cuprinde – în necuprinsul tainei ei nesfârşite – „cele ce ochiul nu le-a văzut şi urechea nu le-a auzit şi la inima omului nu s-au suit". Ce să faci, dacă toate acestea au început deja să ţi se suie (la inimă)? Cum să te împotriveşti inimii – mai ales atunci când îţi aduce gânduri atât de seducătoare? Cum să nu primeşti îndrăzneala gândurilor de negândit, lucrurile care erau mai demult absolut de neconceput, când eşti inundat dinlăuntru de o iubire atât de devastatoare? Cum să mai rezişti luminii mistuitoare, când simţi că minţii însăşi i se prăbuşesc limitele şi firea ei tremurătoare, şi ţi se deschide-nainte nesfârşirea?

Doar o iubire devastatoare te poate aduce aici: doar o iubire egală cu moartea. „Iubirea Ta a rănit sufletul meu şi inima mea nu mai poate suporta flăcările Tale: de aceea, înaintez cântându-Ţi..." a scris într-un imn Sfântul Ioan Sinaitul. El invita însă în primul rând la discernământ: dorinţele noastre îşi pot alcătui propriul lor Univers, un fel de capcană a sufletului în care închipuirea să se substituie realităţii. E înfiorător câte lucruri sunt în stare să facă oamenii în numele iubirii. Pentru cei mai mulţi dintre ei Erosul este cel mai bun instrument de manipulare.

---

[51] I Corinteni 15, 45-49.

[52] Romani 5, 18.

5. Manipularea prin fantasme în Arta magiei erotice

Erosul este Principiul universal al atracţiei. Erosul exercită putere de atracţie şi fascinaţie: farmecă şi răvăşeşte, înalţă şi doboară, domină şi subjugă. Erosul este identificat de unii gânditori cu Magia însăşi, deoarece, aşa cum scrisese Marsilio Ficino, „lucrarea Magiei constă în a apropia lucrurile între ele" – ori exact acelaşi lucru îl face Erosul. Goethe închinase o întreagă operă literară tezei „afinităţilor elective" – „atracţiei care alege", ilustrând ipostazele acestei atracţii şi consecinţele în plan sufletesc.

Cartea lui Giordano Bruno – „De vinculis in genere" [Despre legăturile generale dintre lucruri] – conţine teoria marelui manipulator şi constituie manualul practic al magicianului. Lucrarea lui Giordano Bruno este fundamentală pentru orice magician care se ocupă cu manipularea psihologică şi care doreşte să domine şi să manipuleze lucrurile şi fiinţele însufleţite. „Se vede că magia erotică bruniană îşi propune ca scop să-i permită unui manipulator să controleze indivizi izolaţi şi mase. Supoziţia-i fundamentală este că există un mare instrument de manipulare şi acesta este Erosul în sensul cel mai general: ceea ce iubim, de la plăcerea fizică până la lucruri nebănuite, trecând, desigur, prin bogăţie, putere..."[53]

Cartea lui Giordano Bruno este o capodoperă a ispitirii. Erosul – înţeles în sensul cel mai general: ceea ce iubim – constituie o sursă de tentaţie şi dominaţie, iar slujitoarele sale cele mai credincioase sunt fantasmele, închipuirile. Fantezia este intrarea principală a tuturor operaţiunilor magice şi totodată singura punte de acces a afecţiunilor interne: pentru aceasta, fantezia este definită ca „legătură a legăturilor"[54]. Nu este întâmplător faptul că Sfinţii Părinţi au numit imaginaţia (închipuirea) „punte a demonilor": numai pe calea fantasmelor poate fi sufletul ispitit cu plăcerile, cu binele aparent, şi apoi capturat şi dominat de patimile insuflate spre a fi manipulat şi transformat într-o jucărie a demonilor.

Părinţii harismatici au vizat întotdeauna idealul minţii şi inimii nemărginite, iar nemărginirea e dincolo de închipuiri şi

---

[53] Ioan Petru Culianu, Eros şi magie în Renaştere..., p. 136.
[54] Ibidem, p. 137.

fantasme: este simţirea atingerii harului dumnezeiesc necreat şi viaţă în străfulgerarea orbitoare a slavei sale. Acesta este însă al treilea gen de vedenie dumnezeiască – ultimul şi cel mai înalt. Astfel, există trei genuri ale vederii îngerilor: 1) vederea trupească (în chip trupesc) – aşa cum a văzut Patriarhul Avraam (la stejarul din Mamvri) Sfânta Treime sub înfăţişarea a trei Bărbaţi înaripaţi, sau aşa cum i-au văzut pe îngeri – trupeşte – Maica Domnului şi femeile mironosiţe atunci când au primit vestea Învierii; 2) vederea sufletească sau prin vederea sufletului ieşit din trup şi răpit la cer – aşa cum L-a văzut Proorocul Iezechiel pe Dumnezeu-Logosul purtat de Ofanimi şi Serafimi, de Îngerul Tetramorf; şi 3) prin puterea minţii – atunci când lumina cea necreată a Gândirii dumnezeieşti face mintea nemărginită, fără formă sau chip, dăruindu-i „vederea cea gânditoare şi cugetătoare” a nesfârşirii. O astfel de vedenie a primit Sfântul Grigorie Palama prin mijlocirea Preasfintei Fecioare, după zile şi nopţi în care i se rugase numai aşa: „Luminează-mi întunericul! Luminează-mi întunericul, Preacurată!...”

Demonii pot să ne înşele prin închipuiri şi fantasme numai în ceea ce priveşte primele două genuri de viziuni. Ei nu se pot baza pe harul dumnezeiesc supranatural; ei nu au la dispoziţie decât ceea ce ţine de natura intelectului lor şi de natura intelectului nostru.

Manipulatorii de fantasme din mitul platonic al peşterii se foloseau numai de esenţa fantastică a intelectului şi reuşeau să insufle închipuiri care să fascineze şi să-i menţină pe prizonieri ţintuiţi în scaune, anihilându-le până şi voinţa eliberării. Dacă Aristotel spusese că „a înţelege înseamnă a observa fantasmele” înseamnă că nu poate exista înţelegere decât prin secvenţe de fantasme. Şi dacă mintea noastră este de natură fantastică, orice gânditor trebuie să fie capabil să manevreze fantasmele şi să le urmărească reflecţia în oglinda spiritului celuilalt.

„Principiul aristotelic al preponderenţei absolute a fantasmei asupra cuvântului” a întemeiat nu numai Arta memoriei ci şi Arta manipulării psihice prin magia Erosului. „Arta memoriei este o tehnică de manipulare a fantasmelor care se bazează pe principiul aristotelic al precedenţei absolute a fantasmei asupra cuvântului, şi (pe principiul) esenţei fantastice a intelectului. (...)... ceea ce se vede, având un caracter intrinsec de imagine... este uşor memorabil, în timp ce noţiunile abstracte ori secvenţele lingvistice au nevoie de un

suport fantastic oarecare spre a se fixa în memorie”[55]. Gânditorul trebuie să fie „un mare pictor al spiritului”[56]: bazându-se pe natura fantastică a intelectului, el trebuie să fie capabil să manevreze în aşa fel fantasmele încât să ajungă în primă instanţă la înţelesuri şi la cunoaştere, iar în a doua instanţă la o expresie adecvată împărtăşirii acestei cunoaşteri.

Marele Manipulator (pe care-l configurează Giordano Bruno) trebuie să ştie în plus cum să ofere secvenţele de fantasme astfel încât cei vizaţi să acţioneze sub influenţa lor astfel încât să împlinească voinţa lui asemeni unor instrumente docile. Ştiinţa afinităţilor, a legăturilor care se stabilesc spontan între fiinţe şi lucruri, reprezintă preludiul Artei manipulării psihice. Procedurile de legare a sufletelor prin fantasmele care le atrag reprezintă Arta însăşi. „Oricine are puterea de a lega trebuie să aibă într-o oarecare măsură o teorie universală a lucrurilor pentru a fi capabil să lege fiinţe omeneşti (care sunt, într-adevăr, culminarea tuturor lucrurilor)”[57]. Lucrarea lui Bruno este deci un adevărat tratat de manipulare: un tratat despre manipularea deliberată, şi nu despre acea tendinţă inconştientă de a ne impune dorinţele asupra dorinţele celorlalţi. Teza lui Bruno este aceea că oamenii pot fi manipulaţi prin ceea ce îi atrage, prin ceea ce iubesc (prin Erosul înţeles în sensul cel mai general), oferindu-li-se fantasmele corespunzătoare, adică exact ceea ce aşteaptă, ceea ce corespunde atitudinii lor psihologice.

Giordano Bruno expune riguros treptele captării şi dominării psihice: „29. Paşii în procesul de legare. Un agent de legătură nu uneşte un suflet cu sine însuşi decât dacă l-a capturat; acesta nu e capturat decât dacă a fost legat; el nu s-a legat decât dacă s-a unit el însuşi cu el; el nu s-a unit decât dacă s-a apropiat de el; el nu s-a apropiat de el decât dacă s-a mişcat; el nu se mişcă decât dacă este atras; el nu este atras decât după ce a fost înclinat către el sau întors către el; el nu s-a înclinat către acesta dintâi decât dacă doreşte sau vrea; el nu doreşte decât dacă cunoaşte; el nu cunoaşte decât dacă

[55] Ioan Petru Culianu, Eros şi magie în Renaştere..., p. 61.
[56] Ibidem, p. 56.
[57] Giordano Bruno, A general account of bonding (De vinculis in genere), Cause, Principle and Unity, And Essays on Magic, Cambridge University Press, 2003, p. 145.

acel obiect conţinut într-o specie sau într-o imagine este prezentat ochilor sau urechilor sau privirii simţului intern. Legăturile sunt aduse la împlinire prin cunoaştere în general, şi ele sunt împletite împreună în general prin sentimente”[58].

Etapele capturării şi manipulării sufletului de către un agent de legare şi dominare încep cu prezentarea obiectului ce atrage şi se desfăşoară prin cunoaştere, trezirea dorinţei, acceptarea seducţiei sau înclinaţie, atracţie, apropiere, unire sau atingere, legarea de bunăvoie şi capturarea. Sufletul acceptă de bunăvoie să fie însuşit (şi subsumat) de agentul de legătură – care îi guvernează de aici înainte caracterul.

„Vânătorii de suflete” – conform îngrozitoarei expresii a lui Giordano Bruno – trebuie să cunoască porţile de acces în suflet, şi aceste porţi sunt cu toate de natură fantastică: „30. Porţile prin care atacă agentul de legătură. Există trei porţi prin care vânătorul de suflete riscă (îndrăzneşte) să lege: viziune, auz şi minte sau imaginaţie. Dacă se întâmplă ca cineva să treacă prin toate aceste trei porţi, el se uneşte cel mai tare şi se leagă cel mai strâns. Cel care intră prin poarta auzirii este înarmat cu vocea sa şi cu vorbirea sa, sunetul vocii. Cel care intră prin poarta viziunii este înarmat cu forme, gesturi, mişcări şi figuri potrivite. Cel care intră prin poarta imaginaţiei, minţii şi raţiunii este înarmat cu obiceiuri şi cu artele. După aceasta, primul lucru care se întâmplă este intrarea, apoi împreunarea, apoi legarea, iar în al patrulea rând atracţia. Cel care este legat întâlneşte agentul de legătură prin toate simţurile, până în acel punct în care o legătură perfectă a fost făcută astfel încât cel dintâi este complet scufundat, şi doreşte să fie total scufundat, în cel din urmă. Şi astfel, este stabilită o legătură a dorinţei reciproce”[59].

În faţa unor oameni speriaţi de fenomenul îndrăcirii şi de vederea unor îndrăciţi, în faţa unor creştini îngroziţi numai la gândul posedării omului de către diavol, în faţa unor oameni naivi interesaţi numai de exorcism, Sfinţii Părinţi au dat o replică rămasă celebră. Ei au afirmat că orice om care a fost „fermecat” de plăcerea de a păcătui este legat de diavol, de cel care i-a insuflat păcatul. Mai mult, un astfel de om este „acoperit sau „înveşmântat” de diavol, cuprins de energia întunericului lui. De aceea, Sfinţii Părinţi au spus că omul

[58] Ibidem, p. 154-155.
[59] Ibidem, p. 155.

păcătos este legat prin păcat de diavol „aşa cum este legată o maimuţă de propriul ei păr”.

Mai departe, Giordano Bruno afirmă că sufletul poate să fie „vânat” de un manipulator nu numai printr-o forţă reală, ci şi printr-o fantasmă inconsistentă a imaginaţiei – printr-o adiere a neantului. „Adevărul despre ceea ce poate fi legat. Pentru ca ceea ce poate fi legat să fie cu adevărat legat, nu este necesară o legătură reală, adică o legătură care este întemeiată pe lucruri. Este îndeajuns o legătură aparentă, deoarece imaginaţia a ceea ce nu este adevărat poate să lege cu adevărat, şi prin mijloacele unei atari imaginaţii, ceea ce poate fi legat poate fi cu adevărat legat; chiar dacă nu există iad, gândul şi imaginaţia iadului fără un temei în adevăr ar putea totuşi să producă în mod real un iad adevărat, deoarece fantezia are propriul ei tip de adevăr. Ea poate să acţioneze cu adevărat, şi poate cu adevărat şi cel mai puternic să încurce în ea ceea ce poate fi legat şi astfel chinurile iadului sunt la fel de eterne ca eternitatea gândului şi credinţei”[60]. Înţelegem acum de ce bietul Giordano Bruno a fost ars pe rug: „necredinciosului” trebuia să i se ofere o porţie de chinuri de iad încă de aici, să fie ajutat să gândească, adică, mai pe limba lui, să se ridice la „eternitatea gândului”!

„Imaginaţia a ceea ce nu este adevărat poate să lege cu adevărat” – această idee genială a lui Giordano Bruno a devenit axioma tuturor sistemelor impersonale de mass-media, a sistemelor manipulării psihice globale, a trusturilor de inteligenţă ce îşi exercită un control subliminal, ocult, asupra oamenilor. Fantezia a ceea ce nu este real se insinuează în real: cine controlează fantezia aceasta controlează realul!

Bruno îşi îndreaptă atenţia asupra dezvoltării „naturale” a unei legături: Marele Manipulator al psihismelor trebuie să ştie doar ce fel de legătură trebuie adusă în stadiile creşterii: „19. Dezvoltarea şi stadiile unei legături. În conformitate cu platoniştii, construcţia unei legături a lui Cupidon [Eros] se petrece după cum urmează. Mai întâi, un anumit tip de frumuseţe sau bunătate, sau vreun astfel de lucru, este adus în simţul extern. În al doilea rând, el este luat către centrul simţurilor, adică spre simţul comun; apoi, în al treilea rând, în imaginaţie; şi în al patrulea rând, în memorie. Apoi sufletul, prin

---

[60] Ibidem, p. 165.

propria lui putere, doreşte mai întâi să fie mişcat, redirecţionat şi capturat; în al doilea rând, odată redirecţionat şi capturat (captat), el este iluminat de o rază a frumosului, sau binelui, sau adevărului; în al treilea rând, odată adus în lumină şi iluminat, el este înflăcărat de dorinţa senzorială; în al patrulea rând, odată înflăcărat, el doreşte să fie unit cu lucrul iubit; în al cincilea rând, odată unit, el este absorbit şi incorporat; în al şaselea rând, odată incorporat, el îşi pierde atunci forma de dinainte şi într-un fel se părăseşte pe sine şi preia o calitate străină; în al şaptelea rând, el însuşi este transformat de calităţile obiectului prin care a fost mişcat şi prin care a fost astfel afectat. Platonicienii numesc răspunsurile la mişcările iniţiale pregătirile lui Cupidon; redirecţionarea, naşterea lui Cupidon; iluminarea, hrănirea lui Cupidon; înflăcărarea, creşterea lui Cupidon; unirea, atacul lui Cupidon; şi incorporarea, dominaţia lui Cupidon; şi transformarea, victoria sau desăvârşirea lui Cupidon"[61].

Mijloacele manipulării magice a Erosului sunt înfiorătoare: chiar binele, frumosul şi adevărul pot deveni agenţi de legătură, de manipulare şi subjugare psihică!

Tot ceea ce atrage, Erosul în genere, poate constitui un instrument de manipulare şi dominaţie psihică. Atunci ce ne opreşte, spun platonicienii amintindu-şi de mitul peşterii, să recurgem la armonie sau Binele suveran, la Frumos şi la Adevăr ca să ne atingem propriile scopuri?

Nu ştiu. Scrupulele. Bunul simţ. Onoarea. Respectul faţă de Platon.

Studiul lui Giordano Bruno, care i-a fascinat pe platonicienii renascentişti, pune accent pe **apropierea** legăturilor – pe **facerea proprie** a legăturilor ce subjugă: în acest act de însuşire sau subsumare a legăturilor (şi a agenţilor de legătură) stă toată Arta manipulării fantastice a Erosului.

6. Despre supunerea inconştientului faţă de patima de dominaţie a conştiinţei

Femeia (anima sau sufletul iraţional, inconştientul abisal al unui om) se supune bărbatului (raţiunii şi conştiinţei dominante, sau

[61] Ibidem, p. 174-175.

memoriei lucide şi reci a altui om). Femeia (anima amnezică) acceptă să fie manipulată, se supune convenţiei narative a bărbatului – acceptând proiecţiile memoriei şi conştiinţei acestuia. Dramaturgul Eugen Ionescu spunea: "Raţiunea e nebunia celui mai tare. Raţiunea celui mai slab e nebunie."

Nebunia dominantă, nebunia care se impune prin forţă, nebunia unanim acceptată – este "raţiune". Şi toţi fac compromisul cu ea; şi toţi fac eforturi ca să adere la ea. Îşi schimbă comportamentul în aşa fel încât să fie acceptaţi înlăuntrul ei.

Filmul lui Alain Resnais: "Anul trecut la Marienbad"[62] este expresia manipulării conştiente prin dominarea şi "convertirea" inconştientului.

În acest film **naraţiunea convenţională e suspendată**: nu i se mai acordă nici o credibilitate. De aceea, modul de a impune **un scenariu al vieţii perfect plauzibil** se bazează mai mult pe sugestie şi pe tonul convingător, pe provocarea imageriei "reamintirilor", chiar dacă aşa-numita anamneză aduce în faţa ochilor minţii imagini ale unor întâmplări care nu s-au petrecut niciodată.

Necunoscutul încearcă să o convingă pe femeia brunetă că s-au cunoscut în acelaşi loc, la Marienbad, în urmă cu un an, şi că au avut împreună chiar o idilă. El încearcă să o convingă pe femeie prin detalii şi cadre ale aventurii lor de odinioară.

Femeia nu-şi aminteşte nimic şi respinge provocarea: ea încearcă să îl convingă că n-a fost anul trecut nici la Karlstadt, nici la Frederiksbad, nici la Marienbad sau la Baden-Salsa. Anul trecut n-a fost nicăieri.

Necunoscutul nu renunţă. El îi spune de momentul în care, în grădină, lângă statuia celor doi îndrăgostiţi cu privirea pierdută în depărtare, ei i s-a rupt tocul de la pantof şi a fost nevoită să se ţină de braţul lui. Întâlnirile celor doi sunt puse sub semnul ambiguităţii: femeia pare a fi mereu în transă, pare pierdută în reverie, indiferentă la propria ei viaţă, sau cel puţin sceptic-meditativă. **Anamneza** – sau

---

[62] Filmul a fost produs în 1961 după scenariul lui Alain Robbe-Grillet şi a fost interpretat de: Delphine Seyrig (Femeia brună), Giorgio Albertazzi (Necunoscutul), Sacha Pitoeff (Bărbatul părăsit). Filmul a fost distins cu "Leul de aur" la Veneţia în acelaşi an.

reamintirea unui trecut imposibil – e realizată printr-o succesiune de străfulgerări ale trecutului, sau doar ale dorinţei bărbatului, şi de străfulgerări ale prezentului, la fel de inconsistente. Tot ceea ce ne amintim, chiar şi despre clipa prezentă, în meditaţiile şi reflecţiile noastre, aparţine deja trecutului. Doar inconştientul surprinde clipa: conştiinţa reţine doar timpul ce a murit,- ireversibilul. Conştiinţa necunoscutului pare să nu fie însă atinsă de legea aceasta a reflecţiei şi, datorită acestui privilegiu, necunoscutul încearcă să o facă şi pe femeia brună conştientă de ceea ce s-a-ntâmplat: el încearcă să îi aducă la suprafaţă, în conştiinţă, mesajele subliminale în care se regăseşte întâlnirea lor de anul trecut.

Vocea impersonală nici nu pare să-i aparţină necunoscutului, ci e a memoriei însăşi. Ceea ce relatează memoria este apoi vizualizat,- capătă concreteţe,- ca şi cum s-ar fi întâmplat aievea. Şi se pretinde acceptat ca atare.

A face plauzibil imposibilul – aceasta este arta şi ambiţia cuceritorului. Regizorul foloseşte o succesiune de flash-back-uri, alternând anamneza cu "profeţia": cu ceea ce se aşteaptă sau se doreşte să se întâmple. O succesiune de secvenţe îi prezintă pe cei doi la dans, la masă sau la plimbare. Este acum sau atunci? Timpul şi adevărul sunt suspendate; devin subiective.

În timpul unei petreceri, femeia are o străfulgerare interioară şi ţipă: avem în acelaşi timp viziunea în care este surprinsă de soţ pe când era în parc cu necunoscutul. Soţul îl împuşcă pe presupusul amant, pe necunoscut, şi acesta cade în lacul de lângă castel. Ţipătul o trezeşte pe femeie din anamneză şi ea va privi jenată împrejur, văzându-i pe participanţii la serată uluiţi de reacţia ei. Mai târziu, soţul îi va reproşa femeii izbucnirea, precum şi faptul că ea l-a părăsit aşa uşor.

Ea pare absentă şi din trecut şi din prezent. Viaţa ei însăşi e o fantasmă: este lipsită cu totul de consistenţă. Şi nu se va mai putea controla singură. O făptură amnezică **trebuie să fie controlată**. Femeia se va întâlni cu necunoscutul şi cei doi pleacă împreună. Reamintirea unei scene din trecut pune însă sub semnul întrebării realitatea la care suntem martori acum. Plecarea lor de acum împreună,- ca şi cea de atunci, de acum un an,- e plauzibilă **in extremis**, dar cu totul lipsită de consistenţă. Privim şi noi totul **prin**

transa femeii, căreia îi lipseşte şi acum conştiinţa,- singura care ar putea să pună în lumină şi să recunoască adevărul.

Şi dacă viaţa este la fel de inconsistentă ca visul unei singure nopţi, pare a spune femeia, de ce să nu te supui aceluia care încearcă să îţi aducă într-însa o cât de mică lumină?…

III. Paradisul psihologiei analitice

1. Împărăţia interioară a inimii, modelarea ei psihanalitică şi riturile sacre ale minţii la altarul ei

Sufletul nu este numai nemuritor, ci şi infinit: nemărginirea lui abisală, care se manifestă prin izbucniri, prin apariţii şi fenomene surprinzătoare la nivelul conştiinţei – caracteristică pe care o numim emergenţă, imprevizibilitate, sau pur şi simplu originalitate nativă – face ca propriul nostru suflet să fie chiar şi pentru noi înşine „marele străin". Sufletul este un întreg Univers necunoscut, un imperiu demn de a fi cucerit. Împărăţia interioară necunoscută a sufletului are vârstele sau epocile ei, straturile sale cele mai profunde fiind atât de străvechi, încât se pierd în negura generaţiilor trecute.

Câte generaţii ale morţilor mei conglăsuiesc în mine? Ce spectre ale trecutului îmi prefigurează căile conştiinţei? Ce răscoliri ale duhurilor de Miazănoapte îmi tulbură apele minţii? Şi ce firi le grăbesc apelor goana lor către frumuseţe şi adevăr? Câte luni ancestrale văd noaptea – atunci când privesc luna de pe cerul meu şi nu-mi mai pot lua ochii de la ea?

Carl Gustav Jung a avut o viziune în care sufletul i-a apărut ca un turn: „Iată visul: Mă găseam într-o casă necunoscută care avea două etaje. Era <<casa mea>>. Mă aflam la etajul superior. Acolo era un fel de cameră de zi, care avea nişte piese vechi şi frumoase de mobilă în stil rococo şi tablouri vechi şi preţioase pe pereţi. Eram uimit că ar fi putut fi casa mea şi mă gândeam: <<Nu-i rău!>> Dar atunci îmi trecu prin minte că încă nici nu ştiam măcar cum arăta nivelul de jos. Am coborât scara şi am ajuns la parter. Acolo, totul era mult mai vechi şi am constatat că acea parte a casei data de prin secolul al XV-lea sau al XVI-lea. Mobilierul şi instalaţia erau medievale, iar podelele, din cărămidă roşie. Peste tot – destul de întunecat. Mergeam dintr-o cameră în alta, reflectând: <<Acum trebuie să explorez întreaga casă.>> Am ajuns la o uşă grea pe care am deschis-o. În spatele ei am descoperit o scară de piatră care ducea în pivniţă. Am coborât-o şi m-am trezit într-o încăpere cu aspect

arhaic, frumos boltită. Am cercetat pereţii şi am observat că printre pietrele obişnuite de zid se aflau straturi de cărămizi; mortarul conţinea resturi de cărămidă. Văzând aceasta am realizat că zidurile proveneau din epoca romană. Interesul meu era astfel amplificat la maxim. Am examinat şi podeaua care era acoperită cu dale de piatră. În una dintre ele am descoperit un belciug. Trăgând de el, dala s-a ridicat, lăsând să se vadă o altă scară: nişte trepte înguste, care duceau jos în adâncime. Le-am coborât şi am ajuns într-o peşteră joasă, săpată în stâncă. Pe jos era un strat gros de praf, iar în el se aflau oase, precum şi vase sparte, ca nişte rămăşiţe ale unei civilizaţii primitive. Am descoperit două cranii umane, evident foarte vechi şi pe jumătate dezintegrate. – Atunci m-am trezit."[1]

Cele două cranii vor fi aparţinut lui Adam şi soţiei lui, Eva. Turnul este în realitate mult mai înalt decât cel din viziunea arhetipală a lui Jung. Există o stratificare a stărilor de conştiinţă în fiece suflet: diagrama structurală a sufletului – schema simplificată din viziunea lui Jung – arată că fiecare din noi conţine-n adâncul său vestigii ale predecesorilor săi din vechime („mobilierul"), inconştientul fiecăruia fiind un fel de „duh al casei" – purtător al parfumului ancestral şi totodată al înţelepciunii tăcute a tuturor spectrelor de demult. Sufletul personal are straturi adânci impersonale şi, pe măsură ce mintea coboară în sine (pe calea visului sau pe calea trezviei celei mai mari a lucidităţii), ea va descoperi acele arhetipuri sau configuraţii străvechi ce au marcat gândirea şi spiritualitatea predecesorilor.

Fantasmele acestea (arhetipurile inconştientului colectiv) survin din propriul nostru trup – deoarece trupul are şi el memoria sa, o memorie mult mai extinsă decât aceea a conştiinţei – iar vestigiile sale sunt culturale – adică provin pe linia strămoşilor neamului conform moştenirii ereditare.

„Mi-era limpede că acea casă reprezenta un fel de imagine a psihicului, adică a stării de atunci a conştiinţei mele, cu completări încă inconştiente până atunci. Conştiinţa era reprezentată prin camera de zi. Avea atmosfera unei încăperi ce putea fi locuită, în ciuda stilului învechit. La parter începea deja inconştientul. Cu cât

[1] C.G. Jung, Amintiri, vise, reflecţii; Consemnate de Aniela Jaffé, Editura Humanitas, Bucureşti 1996, p. 169.

ajungeam mai jos, cu atât devenea mai străin şi mai întunecat. În peşteră am descoperit rămăşiţe ale unei culturi primitive, adică lumea omului primitiv din mine, o lume care de-abia mai poate fi atinsă sau luminată de către conştiinţă."[2] Carl Gustav Jung a pornit într-o aventură a cuceririi vastităţii propriului suflet şi efortul său spiritual şi cultural s-a concretizat în **theoria arhetipurilor**. Am scris „theoria" în sensul ei străvechi, de „contemplaţie", deoarece arhetipurile sunt configuraţii pe care le putem cunoaşte numai pe calea viziunii contemplative sau a visării hermeneutice. Arhetipurile sunt vitale respiraţiei culturale a sufletului şi fac parte din conglomeratul spiritual moştenit. Iar unele dintre ele **sunt vii**.

„În 1912, în jurul Crăciunului, am avut un vis. Mă găseam într-o loggia italienească superbă, cu coloane, podea de marmură şi o balustradă de marmură. Şedeam acolo pe un scaun în stil renascentist, aurit, iar în faţa mea se afla o masă de o frumuseţe rară. Era făcută dintr-o piatră verde; parcă ar fi fost de smarald. Şedeam şi priveam în depărtare, pentru că loggia se găsea sus de tot, în turnul unui castel. Erau şi copiii mei în jurul mesei. Dintr-o dată, o pasăre albă coborî în zbor, un mic pescăruş sau un porumbel. Se lăsă cu graţie pe masă, iar eu le-am făcut copiilor un semn să stea liniştiţi, ca să nu sperie frumoasa pasăre albă. Îndată, porumbelul se transformă într-o fetiţă de vreo opt ani, cu un păr blond-auriu. Plecă în fugă împreună cu copiii şi se jucară în minunatele galerii cu coloane ale castelului. Am rămas pe loc, cufundat în gânduri, reflectând la ceea ce tocmai se întâmplase şi trăisem. Atunci, fetiţa se întoarse şi îşi puse cu tandreţe braţul pe după umărul meu. Brusc dispăru din nou, iar porumbelul reapăru şi rosti încet, cu glas omenesc: <<Numai în primele ore ale nopţii mă pot transforma în om, în timp ce porumbelul bărbătuş este ocupat cu cei doisprezece morţi>>. Cu aceasta, îşi luă zborul înspre cerul albastru, iar eu m-am trezit din somn."[3]

Ce puteau să însemne toate acestea? Nici chiar protagonistul viziunilor nu şi-a dat seama pe-atunci. S-a consolat pe moment şi a hotărât să fie spectatorul atent al acestui straniu adevărat Univers. Ce pot să însemne toate acestea acum? Inconştientul este un Univers nemărginit, populat cu gânduri, cu chipuri şi fantasme ale trecutului,

---

[2] Ibidem, p. 170.
[3] Ibidem, p. 180.

cu arhetipuri purtătoare de adevăruri sau de sentimente ale unor fiinţe de demult. Inconştientul e populat cu fiinţe, sau măcar vizitat de fiinţe şi duhuri, de răsuflări ale eternităţii. Inconştientul ne vorbeşte într-un fel care îi este propriu – iar gramatica lui este gramatica limbii fantastice. Unele dintre fantasme sunt inconsistente, însă altele sunt energii ale unor făpturi vii care vin din străfundurile veacurilor de demult să ne trezească la viaţa adevărată – cea a Edenului sau Paradisului desfătării – pe care conştiinţa noastră o refuză, sau a refuzat-o. Pentru aceasta, inconştientul nostru nu ne va vorbi în limbajul propriu raţiunii, ci în gramatica limbii fantastice – proprie minţii contemplative. Inconştientul nostru are proprii săi mesageri.

Cum să-ţi dai seama care dintre fantasme sunt configuraţii ale unor gânduri de departe şi care sunt forme de apariţie ale unor persoane vii – provenite din Celălalt Univers? Cum să le recunoşti – dincolo de fantasmele surprinzătoare în mişcarea şi frumuseţea lor – inimile?

Despre toate acestea vom vorbi într-un capitol special închinat **discernământului spiritual**. Rămâne până atunci să mai configurăm acest Univers abisal.

*

Asceţii au descris sufletul ca pe o împărăţie sau ca pe o cetate fortificată condusă de un împărat sau de un rege. Mintea este împăratul (regele) care, stând în mijlocul gândurilor sale, discerne care sunt apte de apărare, care sunt apte de ofensivă, care îi sunt subversive şi care inofensive. Deciziile împăratului au influenţă nemijlocită asupra întinderii împărăţiei.

„Cale grabnică spre înălţarea în virtute a începătorilor [asceţi] – scrie Sfântul Nichita Stithatul – este tăcerea buzelor, închiderea ochilor şi surzenia urechilor. Mintea primind astfel nelucrarea acestora şi închizând intrările de afară spre sine, începe să se cunoască pe sine şi mişcările sale; ea cercetează atunci îndată care sunt conţinuturile gândurilor ce plutesc pe marea cunoscută cu mintea şi care sunt înţelesurile intrate prin portiţa cugetării sale. (...) Stând astfel ca un împărat în mijlocul gândurilor şi judecând şi deosebind pe cele bune de cele rele, pe unele dintre cele intrate le primeşte pentru depănarea şi lucrarea sa şi le aşează în jutniţele înţelegerii pentru a fi rumenite de focul Duhului şi îmbibate de apa

dumnezeiască, cu care apoi hrănindu-se, se împuterniceşte şi se umple de lumină...”[4] Închiderea simţurilor spre lumea exterioară – introversiunea sau introvertirea – este primul pas al efortului spiritual al ascezei – care constă în evaluarea resurselor sufletului şi în studierea posibilităţilor sale de dezvoltare (ofensivă).

Carl Gustav Jung descrie sufletul ca pe o armată aflată în alertă. Fără să vreau mi-a venit în minte analogia cu jocul video „Age of Empires”[5] care ilustrează cu o oarecare rigurozitate caracterul gândurilor de dinlăuntrul împărăţiei sufletului. Menţionez că studiul acesta priveşte o anumită dezvoltare strict pe orizontală, încă nepătrunzând în subteranele inconştientului (în „dungeon” – care în limba engleză defineşte o „fortăreaţă subpământeană”) unde visele şi legendele sunt mult mai vii.

Jocul începe într-o perioadă a Egiptului antic în care relaţiile dintre personajele tale sunt tribale. La început nu dispui decât de câţiva vânători, culegători sau pescari (săteni), cu care încerci să aduni anumite resurse absolut necesare dezvoltării ulterioare. Există un centru al comunităţii unde aceste resurse sunt adunate şi numărate şi care nu se poate dezvolta decât atunci când acestea ating un număr-limită. Cu timpul, după ce aduni anumite tipuri de resurse (piatră şi aur din mine, lemn din păduri, hrană pentru lucrători şi soldaţi) dobândeşti puterea să-ţi construieşti fortăreţe pentru antrenarea unităţilor de combat cu care vei cuceri lumea virtuală. Fortăreţele sunt specializate în crearea de luptători de melée (care luptă de aproape), de arcaşi sau de cavalerişti (cavalerie uşoară şi grea, care de luptă), unităţi de asalt (catapulte, baliste...), precum şi de unităţi mixte (arcaşi călare pe cai, luptători călare pe elefanţi...). Deocamdată nu reuşeşti să îţi creezi armata ofensivă pe care ţi-ai dori-o: dacă nu îţi gestionezi bine resursele nu vei putea să îţi dezvolţi centrul şi comunitatea din jurul lui. Primul pas al unui bun strateg este acela al cunoaşterii hărţii: localizarea resurselor (ce permit dezvoltarea), descoperirea reliefului şi a obstacolelor naturale (care permit organizarea apărării centrului şi comunităţii lucrătorilor),

[4] Cuviosul Nichita Stithatul, Cele 300 de capete despre făptuire, despre fire şi despre cunoştinţă, Filocalia..., vol. VI, Bucureşti 1977, 26, p. 221.
[5] „Age of Empires” I, II, III, Gen: RTS (Real Time Strategy); Producător: Microsoft.

şi descoperirea civilizaţiilor inamice sau neutre (pentru a anticipa un eventual atac). Toate aceste cercetări preliminare se fac cu ajutorul unităţilor de recunoaştere – cel mai bine cavalerie uşoară, dar pot fi şi infanterişti sau chiar lucrători – acestea având o anumită rază vizuală şi o viteză de deplasare care le permit să evite lupta, fiind în general slab înarmate şi echipate cu armuri.

Odată stabilite rutele pe care pot veni atacatorii (conform configuraţiei terenului între centrul nostru şi centrele inamice) în anumite locuri strâmte trebuie poziţionaţi în faţă luptători de melée, în spatele lor arcaşi (care sunt extrem de vulnerabili la lupta de aproape), şi pe laturi călăreţi (care având viteză pot ataca arcaşii adverşi). Turnuri de observaţie sau călăreţi aparţinând cavaleriei uşoare vor observa orice mişcare ostilă determinând reacţia promptă a detaşamentelor de apărare. Acest moment al stabilirii unei linii de apărare este absolut necesar dacă tacticianul doreşte răgazul strângerii de resurse. Totodată, el va trebui să cucerească şi să păstreze cât mai mult cu putinţă zonele de pe hartă bogate în resurse: nu are rost să ataci zone inamice puternic fortificate şi sărace în resurse! Deocamdată trebuie numai să te dezvolţi şi să îţi asiguri spatele.

Se creează o anumită stare de aşteptare tensionată, care nu este altceva decât **atitudinea psihică**. Centrul comunităţii nu este altceva decât eul însuşi – care trebuie apărat cu orice preţ, altfel pierzi „jocul”! Putem acum să revenim la descrierea sufletului de către Carl Gustav Jung. „Atitudinea este o noţiune a psihologiei care desemnează o anumită ordonare a conţinuturilor psihice, orientată fie către un scop, fie de către o aşa-numită supra-reprezentare. Dacă ar fi să comparăm conţinuturile noastre psihice cu o armată şi dacă am reprezenta diferitele forme de atitudine prin anumite dispuneri ale trupelor acestei armate, atunci ar trebui să ne imaginăm starea unui om care este atent, de pildă, ca pe o concentrare de unităţi militare stând în stare de alertă şi având în jur detaşamente de recunoaştere. De îndată ce puterea şi poziţia duşmanului sunt suficient de bine cunoscute, situaţia se schimbă: armata se pune în mişcare către un obiectiv bine determinat. Într-un mod absolut asemănător se schimbă şi atitudinea psihică. În timp ce în starea de pură atenţie ideea este să percepi, ceea ce face ca activitatea de gândire proprie, precum şi alte feluri de conţinuturi subiective, să fie pe cât posibil reprimate, la

trecerea într-o atitudine activă, apar în conştient conţinuturi subiective, constând din reprezentări ale scopului şi din imbolduri spre acţiune. Aşa cum armata are un conducător şi un consiliu de generali, atitudinea psihică are o idee generală conducătoare, susţinută de şi fundamentată pe experienţe, principii, afecte şi multe alte materiale asemănătoare."[6] Detaşamentele de recunoaştere (reprezentând simţurile sufletului), ochii şi urechile armatei, luminează zona necunoscută cu cercurile razei lor vizuale; zona necunoscută, care la început este neagră, îşi arată configuraţia (limitele de teren, resursele...). Dacă un anumit detaşament de recunoaştere părăseşte zona în cauză, aceasta rămâne colorată la fel, adică îşi arată în continuare configuraţia, însă culorile sunt mai stinse şi eventualele unităţi inamice care vor intra în zonă vor fi invizibile: aceasta înseamnă că zona nu mai este **în centrul atenţiei**! **Atenţia** apare astfel ilustrată prin intensificarea culorii zonei.

Atenţia noastră se concentrează numai asupra zonelor în care anticipăm o agresiune. Există aici anumite precondiţionări sau predeterminări pe care Jung le numeşte „precondiţionări psihice": „Adică, noi nu acţionăm *pur şi simplu* prin câte o reacţie, mai mult sau mai puţin izolată, la o excitaţie dată. Dimpotrivă, fiecare acţiune sau reacţiune a noastră are loc sub influenţa unor precondiţionări psihice complicate. Folosind din nou analogia cu armata, am putea compara aceste precondiţionări cu ceea ce se petrece la marele cartier general. Pentru soldatul de rând totul poate să arate ca şi cum te-ai retrage, pur şi simplu, atunci când eşti atacat şi ai ataca, pur şi simplu, atunci când ai văzut duşmanul. Conştientul nostru este întotdeauna tentat să joace rolul soldatului de rând şi să creadă în simplitatea acţiunilor sale. În realitate însă, se va da o luptă într-un anumit loc şi la un anumit moment, numai dacă s-a constituit în prealabil un plan de acţiune, care l-a proiectat pe soldatul de rând la locul stabilit, cu zile întregi înainte. Acest plan de acţiune nu este nici el, la rândul lui, o simplă reacţie la rapoartele de recunoaştere, ci o iniţiativă creatoare a conducătorului, condiţionată de acţiunile duşmanului, dar, probabil,

[6] Carl Gustav Jung, Puterea sufletului, Antologie, Prima parte: Psihologia analitică. Temeiuri, Editura Anima, Bucureşti 1994, p. 13-14.

şi de considerente nemilitare, complet necunoscute soldatului de rând."[7]

Corpurile de armată au o anumită configuraţie prestabilită (în frunte spadasinii sau luptătorii de melée, arcaşii în spate, pe laturi cavaleria) – ceea ce ilustrează o anumită **atitudine psihică**: spadasinii reprezintă gândurile cu ţintă apropiată, arcaşii gândurile cu ţintă îndepărtată, care tind spre finalitătile ultime, iar cavaleria reprezintă gândurile rapide capabile să învăluie şi să ia prin surprindere gândurile care se opun acţiunilor noastre. **Corpurile de armată** sau **atitudinile psihice** sunt poziţionate conform anticipaţiilor **consiliului de generali** din M.C.G. (Marele Cartier General al deliberărilor, deciziilor, motivelor de luptă, îndoielilor, anticipaţiilor, conflictelor, bănuielilor privind reacţia adversă, ş.a.m.d.).

„Eu-l este comandantul armatei; deliberările şi deciziile sale, motivele şi îndoielile sale, bănuielile şi previziunile sale – îi sunt consiliul de generali, iar dependenţa sa de factori exteriori este dependenţa conducătorului de influenţele aproape de nepătruns ale cartierului general şl ale politicii care operează de undeva din umbră. Poate că nu vom exagera prea mult extinzând comparaţia noastră şi asupra relaţiei dintre *om şi lume*: eu-l omului – şeful unei mici armate, în luptă cu tot ceea ce o înconjoară, nu arareori un război pe două fronturi: în faţă lupta pentru existenţă, iar în spate lupta contra propriei naturi instinctuale rebele."[8] Propria natură instinctuală poate fi ilustrată de o zonă plină de resurse de pe harta imperiilor care trebuie stăpânită cu orice preţ. O natură instinctuală care s-a „răzvrătit" şi ale cărei patimi ne distrug resursele psihice interioare ne lasă fără energia psihică absolut necesară dezvoltării. Nu este întâmplător că Sfinţii Părinţi au accentuat importanţa stăpânirii propriei noastre naturi instinctuale în tot ceea ce priveşte lupta ascetică: fără dominaţia eului asupra resurselor psihice nu poate fi vorba de nici o „cucerire" exterioară (de nici o cunoaştere autentică, de nici o bucurie!).

Jocul video „Age of Empires" are şi unităţi de convertire a inamicului: preoţii. Acestea sunt cele mai puternice unităţi din joc,

---

[7] Ibidem, p. 14-15.
[8] Ibidem, p. 15-16.

numai că pregătirea lor necesită multe resurse. Pregătirea unui preot într-un templu (clădire de generare) costă 125 Gold (monede de aur), ceea ce înseamnă că nu poţi să îţi permiţi astfel de unităţi decât atunci când eşti suficient de bine dezvoltat. Ce reprezintă preoţii în analogia împărăţiei cu sufletul? Acele gânduri ale sufletului ce nu distrug gândurile potrivnice, ci şi le însuşesc: în acest fel se economiseşte foarte multă energie: energia creării gândurilor proprii (care nu vor mai fi anihilate în confruntarea cu gânduri străine ostile) şi energia gândurilor străine ce pot fi înglobate în structura propriei gândiri şi care participă la aceasta cu toată puterea lor de acţiune.

Orice dezvoltare a „templului" va conduce la generarea unor „preoţi" mai puternici, a unor gânduri de convertire mai eficiente. Cercetarea Astrologiei (Research Astrology) are ca prim efect mărirea cu 30% a şansei de convertire: aceasta ar însemna ca gândul respectiv să aibă o legătură aproape naturală cu gândurile cereşti. Cercetarea Misticismului (Research Mysticism) dublează punctele de convertire prin descânt: aceasta ar însemna că profunzinea gândului în ceea ce priveşte legătura cu duhurile spiritualităţii sporeşte eficienţa atacurilor sale împotriva gândurilor care ne stau împotrivă. Cercetarea Politeismului (Research Polyteism) face ca preotul să se deplaseze pe hartă cu 40% mai repede: cunoaşterea duhurilor purtătoare de putere ar mări eficienţa găsirii de aliaţi. Cercetarea Vieţii de Apoi (Research Afterlife) măreşte cu 3 puncte raza de acţiune a convertirii: puterea gândului de a se deplasa înainte şi înapoi între lumi – între lumea de dincolo şi lumea de-aici – i-ar da putinţa de a depista gândurile străine de la o distanţă mai mare, precum şi de a acţiona asupra lor din depărtare, chiar „din lumea de-apoi".

La o convertire, gândirea-preot îşi "consumă" complet (100%) credinţa (puterea de convingere), se descarcă complet de ea, astfel încât o anumită perioadă el va fi absolut ineficient. Pentru a putea converti din nou unităţile inamice, el are nevoie de un oarecare timp „de graţie" ca să se "încarce". Cercetarea Fanatismului (Research Fanaticism) îl ajută pe gândul-preot să se "realimenteze" (cu putere de convertire) cu 50% mai repede: aceasta corespunde râvnei cu care e investit gândul tău! Cercetarea Monoteismului (Research Monoteism) îi va acorda preotului puterea de a converti soldaţi ascunşi în clădiri, precum şi puterea de a-i converti pe preoţii

inamici. Preoţii inamici sunt probabil gândurile care te duc la depresie şi defetism, care îţi răpesc energiile şi puterile minţii, întorcându-ţi propriile gânduri împotriva ta. Aceşti „preoţi” inamici sunt agenţii acediei (maladie mortală a spiritului definită prin toropeală sau lâncezeală, prin incapacitatea de-a mai visa şi dori, cel afectat în adânc de ea nemaiputând face nimic prin el însuşi). Preoţii inamici pot fi şi agenţi ai nebuniei, ei vizând aruncarea sufletului în sinucidere cu o forţă cu atât mai mare cu cât gândurile îi sunt mai tari!

În „Age of Empires” (Gold Edition) apar şi anumite „unităţi providenţiale”: unităţi proprii necunoscute, foarte puternice, descoperite într-un anumit stadiu al jocului odată cu cercetarea terenului de către detaşamentele de recunoaştere. Acestea ar fi gândurile graţiei, care trebuie să întărească cetatea şi totodată împărăţia sufletului. Sfântul Nil Ascetul spune ce trebuie să facă mintea noastră ca să primească gândurile dumnezeieşti ale harului: „...Căci mintea fiecăruia, asemenea unui rege, petrece undeva înăuntru, având ca paznică a simţurilor cugetarea. Când aceasta se dedă grijilor trupeşti... cu uşurinţă se strecoară duşmanii şi omoară mintea. De aceea marele Avraam nu încredinţează femeii paza uşii (căci cunoştea cât de uşor poate fi amăgită simţirea), ca nu cumva, vrăjită de vederea celor supuse simţurilor, să împrăştie mintea şi să o înduplece să ia parte cu ea la desfătări... ci şade el însuşi de pază, lăsând intrarea deschisă gândurilor dumnezeieşti, iar grijilor lumeşti închizându-le uşa.”[9]

„Age of Empires” debutează cu Egiptul antic – iar Sfinţii Părinţi numesc uneori sufletul „Egiptul patimilor”: nimic nu este întâmplător, dacă stai să priveşte toate acestea de pe poziţia înaltă a raţiunilor cereşti inefabile.

Dar Sfinţii Părinţi (şi asceţii în genere, adică toţi luptătorii spiritului) nu rămân la starea egipteană a sufletului, ci caută să atingă Ierusalimul ceresc. „De aceea şi Proorocul n-a zis: <<Din Ierusalim Îţi vor aduce Ţie împăraţii daruri în templul Tău>> (cum se cuvenea şi cum se făcea), ci: <<Din templul Tău Îţi vor aduce Ţie împăraţii

---

[9] Nil Ascetul, Cuvânt ascetic, Filocalia, sau culegere din scrierile sfinţilor Părinţi cari arată cum se poate omul curăţi, lumina şi desăvârşi, vol. I, Sibiu, Tipografia arhidiecezană, Sibiu 1946, cap. 16, p. 167-168.

daruri în Ierusalim>> (Psalmul 68, 30). Aceasta pentru că mintea, care e împăratul fiecăruia, ia întâi din templul cel ascuns al inimii îndemnurile bune şi frumoase de la Hristos, Care locuieşte acolo, şi le duce până la vieţuirea virtuoasă, pe care Proorocul a numit-o Ierusalim; şi apoi iarăşi le aduce prin intenţiunea cea bună lui Hristos, Care i le-a dăruit mai înainte."[10]

Inima spirituală a omului este împărăţia, în al cărei centru se află templul şi altarul de jertfă. Mintea, care este împăratul fiecăruia – după mărturia Sfântului Marcu Ascetul – aduce la altarul inimii jertfa primului său gând, şi atunci altarul inimii devine întreg simţire, întreg sensibilitate a celeilalte lumi şi totodată poartă a Ierusalimului ceresc. Mintea trece prin poarta astfel deschisă şi vede cuvintele dumnezeieşti inefabile. Ea **vede cuvintele** şi se umple de strălucirea slavei lor. Apoi se întoarce, strălucind în lumina slavei celei necreate şi aprinde lumile conştiinţelor de aici.

Capacitatea minţii de-a trece înainte şi înapoi şi de a însufleţi Universurile e cunoscută încă din timpurile străvechi. Era unul din atributele şamanilor, era tentaţia tuturor magilor şi filosofilor (care căutau, asemeni lui Platon şi lui Pitagora, Logosul fiinţial), era chemarea irezistibilă (vocaţia) misticilor şi poeţilor. „În realitate, ca poet, eu sunt asemenea olarului care circumscrie vidul, dar acest invizibil e saturat de fiinţă, de sacru, dacă nu de o prezenţă vizibilă şi identificabilă. Acolo unde misticul lansează o săgeată în inima prezenţei, eu încerc să primesc fiinţa luminoasă care se ţine prin preajmă, în labirintul fără îndoială iradiant al aceleiaşi prezenţe. Eu lansez <<torţe în abis>>, ar fi zis François Mauriac. Amândoi, misticul şi poetul, operează transmutaţii în interiorul limbajului numit <<normal>>. Fraza mistică <<chinuie cuvintele pentru a le face să spună ceea ce, literal, ele nu spun, în aşa fel încât ele devin, oarecum, sculptura tacticilor cărora ele le sunt instrumente>>."[11] Poetul, incapabil să pronunţe cuvintele mistice inefabile, ale căror „litere" sunt vedenii dumnezeieşti şi apariţii înfricoşate, recurge la fantasme care să catalizeze transmutaţii în limbajul vorbit, precum şi la fantasme structurale („sculpturi"), care sunt tactici şi scheme de tactici ale strategiei generale poetice. El încearcă prin aceasta

[10] Marcu Ascetul, Filocalia..., vol. I, Sibiu 1946, p. 296-297.
[11] Fernand Ouellette, Lumina limbii, Revista „Secolul XX", 1995, p. 180.

circumscrierea inefabilului, localizarea acelei Prezenţe de nespus şi de negândit Care îi grăbeşte pulsaţiile inimii şi care revarsă tăcere peste toate stările ei.

Uneori asistăm neputincioşi la înstrăinarea cuvintelor limbii de noi înşine: „Sub constrângerea viziunii sale extraordinare şi conştiinţei emoţionale a forţelor determinate şi dătătoare de viaţă ale limbii, Humboldt avansează ideea că limba poate fi potrivnică omului: <<Cu toate că limba este întru totul interioară, ea posedă totuşi, în acelaşi timp, o identitate şi o existenţă externă, automonă, care acţionează împotriva omului însuşi>>. ...El (limbajul) poate deforma oglinzile conştiinţei şi ale viselor. Există un fenomen de Entfremdung (înstrăinare) lingvistic inseparabil de geniul creator al cuvântului."[12]

Dar şi gramatica limbii fantastice a minţii poate duce la aceeaşi senzaţie de înstrăinare. Suntem confruntaţi cu propriile noastre limite şi dezmărginirea nu e pentru oricine. Cei mai mulţi refulează tendinţa dezmărginirii şi prin urmare aceasta nu se va mai găsi decât în inconştient, acolo unde se aflau deja Paradisul (respins sau refulat în prealabil), îngerii (alungaţi sau refulaţi de egoism) şi Dumnezeu (refulat odată cu iubirea şi frumuseţea însăşi). Nu trebuie să ne mirăm dacă toate aceste realităţi transcendente ne mai tulbură uneori visele. Inconştientul păstrează oarecum urmele de neşters ale unui anumit gen de deicid.

Dacă pentru Freud inconştientul era *păstrătorul conţinuturilor psihice refulate, incompatibile sau inoportune conştiinţei*, pentru Jung el mai reprezintă *şi ansamblul tuturor conţinuturilor psihice* ***in statu nascendi***. Această ultimă definire dezvăluie caracterul creator al inconştientului. Conţinuturile psihice ale inconştientului, fie că sunt dominante (pulsiuni), fie că sunt autonome (subliminale), nu sunt reprezentări moştenite de-a gata, ci posibilităţi sau necesităţi (dispoziţii sau predispoziţii) moştenite ereditar de a reface acele reprezentări ce au fost dintotdeauna expresia dominantelor inconştientului. „Psihologia analitică ne deschide noi posibilităţi în acest sens, dat fiind că urmăreşte existenţa acelor imagini ale fanteziei care izvorăsc din culisele întunecate ale psihicului, oferindu-ne, în consecinţă, o mărturie despre procesele ce

---

[12] George Steiner, După Babel, Editura Univers, Bucureşti 1987, p. 116.

au loc în inconştient. Conţinuturile inconştientului colectiv rezultă din funcţionarea psihică de-a lungul întregii linii ancestrale şi ca urmare ele constituie, toate laolaltă, o imagine a lumii naturală, născută la confluenţa şi din condensarea unor experienţe milenare. Aceste imagini sunt mitice şi sunt *simbolice*, deoarece exprimă consonanţa subiectului care trăieşte o experienţă cu obiectul care-i prilejuieşte experienţa. E de la sine înţeles că orice mitologie şi orice revelaţie provine din această matrice a experienţelor şi de aceea orice idee viitoare despre om sau lume va proveni tot de aici."[13] Fantasmele izvorâte din inconştient – la care face referire Carl Gustav Jung – nu au nimic din caracterul Revelaţiei dumnezeieşti. Ele nu sunt decât mărturii ale vocaţiei nostre general spirituale – nu sunt decât expresiile ancestrale ale setei de infinit a omului dintotdeauna. Aceasta deoarece „puterile de căutare şi cercetare a lucrurilor dumnezeieşti sunt sădite în firea oamenilor, fiinţial, de către Făcător, prin însăşi aducerea ei în existenţă. Iar descoperirile lucrurilor dumnezeieşti le împărtăşeşte prin har puterea Preasfântului Duh"[14].

Caracterul creator al inconştientului se manifestă numai atunci când fantasmele *poemului său existenţial* – prin gramatica proprie limbii fantastice – mărturisesc *setea fiinţială de infinit* a spiritului omenesc. Este o creaţie de-a doua instanţă, inferioară spiritului creator al Proorocilor – care au primit vedeniile nemărginirii ca „litere" ale unui singur cuvânt al lui Dumnezeu. Puterile de cercetare a nemărginirii sunt sădite fiinţial în însăşi *natura* noastră umană, însă vedeniile sau revelaţiile dumnezeieşti – care împlinesc această vocaţie existenţială a spiritului – sunt darurile *supranaturale* ale harului necreat.

Conform lui Jung **şi resentimentele ar fi creatoare** – fie că sunt resentimente ale unei singure persoane, fie că în această persoană răzbat din străfunduri glasurile resentimentelor milenare ale unui întreg şir de strămoşi. Concluzia lui Jung referitoare la caracterul creator al inconştientului provine din caracterul emergent

---

[13] Carl Gustav Jung, Puterea sufletului, Antologie. Prima parte. Psihologia analitică. Temeiuri..., p. 45.

[14] Sfântul Maxim Mărturisitorul, Răspunsuri către Talasie, Filocalia..., vol. III, Editura Harisma, Bucureşti 1994, Răspunsul 59, p. 317.

(surprinzător) al Revelaţiei şi inspiraţiei creatoare în genere. Inspiraţia este neaşteptată: dacă provine inconştient, înseamnă că provine **din** inconştient – acesta ar fi argumentul lui Jung. Modul (inefabil) este identificat cu sursa. Un astfel de raţionament provoacă pe bună dreptate revolta lui Nichifor Crainic: „Cu alte cuvinte, găsindu-ne, bunăoară, în faţa unei Madone de Rafael, nu trebuie să vedem în ea capodopera acestui geniu, ci arhetipul sau imaginea primitivă pe care a visat-o un troglodit acum zece mii de ani şi pe care el a impus-o penelului peste capul lui Rafael, prin forţa dinamică a inconştientului colectiv! Iată toată esenţa teoriei inspiraţiei formulată de Jung”[15]. Nichifor Crainic nu poate accepta **inconştienţa creaţiei**: „Nu există nici un criteriu după care să cunoaştem existenţa inconştientului colectiv, a acestui fabulos fluviu subteran, prin care fantezia mitologică a întregii omeniri curge în noi, decât opera de artă. În termen exact, inconştientul colectiv construit de Jung cu o formidabilă putere de imaginaţie, nu e decât o fantasmagorie seducătoare debitată în numele ştiinţei. După o asemenea teorie opera de artă e produsul inconştientului care <<tiranizează>> pe artist, în timp ce conştiinţa lui proprie nu participă cu nimic, nu *poate* să participe cu nimic în actul creaţiei, mărginindu-se pur şi simplu să înregistreze pasiv apariţia din abisul neguros a imaginarelor arhetipuri creatoare!”[16]

Procesul cunoaşterii era ilustrat de către psihologia analitică printr-un *pod al apercepţiei* aruncat asupra unui fluviu: de o parte a fluviului se află eul care înalţă un cap de pod ce reprezintă *atitudinea psihologică* (aşteptarea, predispoziţia de a descoperi un conţinut anumit); celălalt cap de pod al apercepţiei este *conţinutul psihic nou.*

Eul este subiectul psihismului conştient (centrul câmpului conştientului) – pe care l-am ilustrat în jocul video „Age of Empires” prin suprafaţa intens colorată a atenţiei – pe care o simţim şi o controlăm prin soldaţii-gânduri, sau prin gândurile de pază ale trezviei. *Sinele* este subiectul totalităţii psihicului şi reprezintă personalitatea în întregul ei; el este totalitatea fenomenelor psihice – al evenimentelor ce se petrec spontan chiar nefiind în centrul atenţiei. Conform concepţiei lui Jung, sinele apare empiric în vise sub forma

---

[15] Nichifor Crainic, Nostalgia Paradisului..., p. 178-179.
[16] Ibidem, p. 179.

personalităţii supraordonate (ca supraeu): ca rege sau împărat, ca erou civilizator, ca profet sau mântuitor; sinele poate apărea şi în configuraţia unui simbol al deplinătăţii: cercul, pătratul, mandala, crucea, tetratys-ul pitagoreic, cuaternitatea – toate aceste reprezentări arhetipale fiind dotate cu „numinozitate" (de la „numen" – lucru în sine, complet inefabil, manifestându-se „capricios", emergent, având trăsăturile unei „zeităţi"). „Numinozitatea" este acea valoare emoţională apriorică, acea încărcătură emoţională sacră ce însoţeşte emergenţa (apariţia surprinzătoare) a inspiraţiei.

Carl Jung afirmase caracterul creator al inconştientului. Nichifor Crainic s-a revoltat împotriva ideii pasivităţii conştiinţei în actul de creaţie. Poate să pară paradoxal, însă consider că ambii gânditori au dreptate. Să revin la Madona lui Rafael: pictorul *o aşteptase* zile şi nopţi întregi înainte să îi apară într-o viziune chipul Ei blând. Apariţia Ei surprinzătoare, mai bine zis a chipului Ei iubit, era chiar ceea ce aştepta el: acea paradigmă dumnezeiască – acel model suprem al Frumuseţii – ce bucurase mai înainte de veacuri Însăşi Sfânta Treime: „Sfânta Treime cu toată dreptatea se bucura şi prea se bucura mai înainte de veac, cunoscând, prin dumnezeiasca vedere cea atotcuprinzătoare pe Pururea Fecioara Maria"[17]. Chipul Ei – aflat în preştiinţa de dinainte de lume a Dumnezeirii – l-a văzut Regele şi Proorocul Solomon pe când Ea era încă *nenăscută*, astfel încât s-a întrebat cu uimire, împreună cu toate fecioarele lumii: „Cine-i aceasta, care ca zarea străluceşte şi ca luna-i de frumoasă, ca soarele-i de luminoasă şi ca oastea de război temută?"[18] Cum să nu îţi dai seama, cum să nu ştii, că acest chip care-ţi apare surprinzător e chiar acela pe care l-ai aşteptat dintotdeauna? Îl recunoşti, deşi nu l-ai mai văzut niciodată! Şi nu ştii cum. Şi nu ştii de ce. E chiar ea! Atotcuprinzătoare ca zarea întinsă între Răsărit şi Apus, pentru că L-a cuprins pe Cel Necuprins şi L-a circumscris în nemărginirea inimii Ei pe Cel Necircumscris, neavând strălucire proprie, dar strălucind cu aceeaşi strălucire – a Logosului Celuilalt Cer, ascuns cerului peşterii lumii! Şi cum să nu te bucuri văzând înfricoşătoarele duhuri ale întunericului cum tremură şi fug înfricoşate la apariţia acestei fetiţe

---

[17] Sfântul Nicodim Aghioritul, Războiul nevăzut, Editura Arta grafică, 1991, cap. XLIX, p. 110.

[18] Cântarea Cântărilor 6, 10.

de 15 ani? Văd aripile diafane suprafireşti ale Buneivestiri deschizându-se din miezul eternităţii către trecutul istoriei oamenilor şi către viitorul istoriei oamenilor, deopotrivă!

Cunoaşterea este şi recunoaştere, dar nu numai în sens platonic, al asentimentului inefabil cu paradigme ideale dumnezeieşti, ci şi în sensul vocaţiei noastre existenţiale: puterile de cercetare a nemărginirii divine, sădite fiinţial, ştii că şi-au împlinit căutarea! Ştii că se odihnesc în această străfulgerare a zilei celei neînserate a nemărginirii. Întreaga fiinţă a artistului a devenit „teomorfă”[19]. Aici Crainic are dreptate. Apercepţia nu putea rămâne neafectată. Conştiinţa a devenit supraconştiinţă: a suferit o transmutaţie – o mutare în Dumnezeu – şi o transfigurare – este aceeaşi şi totuşi, nu mai e ea: Dumnezeu „nu locuieşte în temple făcute de mâini omeneşti”[20] şi nici în fantasme şi plăsmuiri gândite, şi de aceea asceţii resping toate închipuirile şi îşi restrâng pe cât le e cu putinţă mintea, până când aceasta, redusă la un punct unic, devine, paradoxal, una cu nemărginirea: „Mintea noastră este ca un fel de loc care primeşte lumina arătării dumnezeieşti. Iar însuşirea ei, de care se va vorbi, este minunată, căci se arată pătimind cele contrare unui loc trupesc. Pentru că acest loc cu cât e mai întins, cu atât primeşte un conţinut mai mare. Dar mintea, dimpotrivă, cu cât se strânge şi se adună pe sine, cu atât se face mai încăpătoare. Iar când şi-a oprit toată mişcarea raţională şi înţelegătoare, sau de orice fel, vede pe Dumnezeu mai presus de toată mărimea. Îl vede pe El pe cât îi dăruieşte harul Preasfântului Duh şi pe cât îngăduie firea lui întrupată şi creată să-L vadă pe Cel în afară de acestea. Îl vede nu închipuindu-şi-L în deşert, nici trimiţând în sus, ca în vis, socotinţele sale, ci prin puterea negrăită a Duhului dumnezeiesc. Căci Acesta lucrează în lumină, în inima ce pătimeşte o prefacere mai presus de fire.”[21]

Inima a devenit supranaturală şi teomorfă. Inima a devenit ea însăşi lumină, şi pe trupul ei de lumină simţi cum îţi cresc, sau cum îţi apar, nu ştii cum, nenumăraţi ochi, ca s-o contempli infinit pe Madona cea preafrumoasă a nemărginirii.

---

[19] Nichifor Crainic, Nostalgia Paradisului..., p. 182.
[20] Faptele Apostolilor 7, 48.
[21] Calist Patriarhul, Capete despre rugăciune, Filocalia..., vol. VIII, Bucureşti 1979, cap. 49, p. 309-310.

2.Natura instinctuală rebelă şi setea nemărginită a patimilor

Am văzut mai înainte că sufletul, pentru a-şi extinde imperiul, trebuie să stăpânească în prealabil zonele bogate în resurse. Or, cea mai bogată zonă este propria natură instinctuală. În această situaţie, patimile proprii reprezintă prima ameninţare a suveranităţii sufletului. Patimile sunt acele păcate care aduc sufletul într-o stare de dependenţă sau de sclavie: atunci când natura instinctuală a omului se răzvrăteşte energiile psihice sunt risipite şi dezvoltarea sufletului este încetinită, blocată, sau uneori complet compromisă, omul ajungând în domeniul patologic. Patimile copleşesc voinţa, astfel încât omul pătimaş nu mai este stăpân pe sine, încetează să mai fie un om al voinţei, acţiunile sale fiind determinate strict de nevoia de-a satisface patimile. Patimile reprezintă setea de infinit a omului – în principiu benefică – care este însă întoarsă într-o direcţie în care nu-şi poate afla satisfacerea.

Setea nemărginită a patimilor provine din faptul că fiinţa omenească, fiind spirituală, are o tendinţă naturală spre infinit, care se manifestă şi în patimi[22] – atunci când atenţia minţii este deturnată de la realităţile cereşti (spirituale) la cele lumeşti (materiale, consumabile).

Setea de infinit şi normalitatea uluitorului se observă cel mai bine la copii (la care e perfect naturală, nepervertită) şi la psihopaţi (la care răbufneşte după o viaţă întreagă în care sufletul s-a preocupat cu nimicuri): „O fetiţă de trei ani îşi doreşte o maimuţă de lână. „Cât de mare să fie?" „Până la cer." Un pacient îi spune psihiatrului: „Doctore, am fost luat deodată într-o trăsură." Doctorul: „Desigur, n-a fost o trăsură obişnuită?" Pacientul: „O trăsură de aur." Doctorul: „Şi cum era trasă?" Pacientul: „Era trasă de patruzeci de milioane de

---

[22] Dumitru Stăniloae, Ascetica şi mistica ortodoxă, Editura Deisis, Alba Iulia, 1993, Ascetica, vol. I, p. 69.

cerbi de diamant.” Comunicare verbală a doctorului J. Sch. În jurul anului 1900.”[23]

Astfel, există două genuri de realităţi: 1) realităţi materiale, consumabile – asemenea unui tort – care se împart atunci când se distribuie; şi 2) realităţi cereşti (spirituale) – asemenea unei cărţi înţeleasă în ideea ei – care se distribuie fără să se împartă (fiecare cititor parcurgând întreaga carte, nu numai o porţiune sau o „felie”). Nu vorbim deocamdată de suportul material al cărţii-idee, care poată să fie la rândul său obiectul unei patimi de posesiune. Să ne închipuim însă care ar fi situaţia dacă o realitate spirituală sau culturală, asemenea cărţii, ar fi consumabilă: pe măsură ce citeşti paginile şi rândurile, literele tipărite să dispară şi să ţi se întipărească automat în memorie; iar când ai terminat de „citit” (devorat) cartea, aceasta să fie complet albă. Îmi mai imaginez un dialog între doi consumatori de cultură: „- Îmi împrumuţi cartea, te rog?” „- Da, dar să n-o citeşti toată: să mai îmi rămână şi mie!”

Unul din cele mai mari secrete ale fericirii constă în aceea să tânjeşti după realităţile spirituale, care se distribuie la nesfârşit, astfel încât, oricât le-ai consuma, ele rămân neatinse, perfect disponibile şi altora. Delectându-te cu ele, nu privezi pe nimeni de aceleaşi delicii. Spre deosebire de această tendinţă benefică spre infinit, patima acaparării şi posedării realităţilor materiale, precum şi a suportului material al realităţilor spirituale (colecţionarii de opere de artă care le ascund sau le păstrează sub cheie doar pentru valoarea lor financiară) este generatoare de nefericire: „Infinitatea aceasta pururea nesatisfăcută se datoreşte atât patimii în sine, cât şi obiectelor cu care caută să le satisfacă. Obiectele pe care patimile le caută nu pot să le satisfacă, pentru că ele sunt fintite şi, ca atare, nu corespund setei nemărginite a patimilor. Sau, după cum spune Sfântul Maxim Mărturisitorul, omul pătimaş se află într-o continuă preocupare cu nimicul, căci caută să-şi astâmpere setea infinită cu nimicul patimilor sale, odată ce obiectele pe care le înghit acelea se transformă în nimic, fiind prin firea lor reductibile le nimic. De fapt, patima are prin fire de-a face numai cu obiecte, iar pe acestea le caută numai pentru că pot fi complet sub stăpânirea eului, la discreţia lui. Dar

[23] Johan Huizinga, Homo ludens, Încercare de determinare a elementului ludic al culturii, Editura Univers, Bucureşti 1977, p. 229, nota 1.

obiectele sunt prin firea lor finite, atât ca izvoare de satisfacţie, cât şi ca durată, trecând uşor în neexistenţă, prin consumaţie. Chiar când patima are nevoie şi de persoana umană pentru a se satisface, o reduce şi pe aceasta tot la caracterul de obiect, sau vede şi foloseşte din ea numai latura de obiect, scăpându-i adâncurile indefinite ascunse în latura de subiect.”[24] Patima preschimbă tot ce atinge – chiar şi fiinţele însufleţite – în simple obiecte de satisfacţie (a dominaţiei sau erotismului).

În concepţia patristică omul este suflet mintal şi trup senzorial: mintea este „pomul vieţii”, sau puterea de a te hrăni cu realităţile cereşti-spirituale (vedeniile...), iar trupul este „pomul cunoştinţei binelui şi răului”, sau puterea de a alege plăcerea şi de a respinge durerea. Discernământul minţii este puterea de a deosebi între cele vremelnice, supuse simţurilor, şi cele veşnice (spirituale), adică de a deosebi între realităţile de primul gen şi realităţile de genul al doilea; iar discernământul simţirii reprezintă puterea de a deosebi între plăcerea trupului şi durerea trupului, plăcerea fiind identificată cu binele, iar durerea cu răul. Păcatul strămoşesc, păcatul „adamic”, pe care de fapt îl săvârşim cu toţii, constă în aşezarea discernământului trupului deasupra discernământului minţii: pentru plăcerea trupului – senzualitatea – identificată cu binele absolut – este respinsă simţirea spirituală a Împărăţiei, şi aceasta are consecinţa întunecării minţii, închiderii ochilor spirituali, precum şi anihilării intuiţiei mintale fulgerătoare a lucrurilor dumnezeieşti. „Deci, întrucât omul a venit în existenţă alcătuit din suflet mintal şi din trup înzestrat cu simţire (simţuri), după un prim înţeles, pomul vieţii e mintea sufletului, în care îşi are scaunul înţelepciunea, iar pomul cunoştinţei binelui şi răului e simţirea trupului, în care e vădit că se află mişcarea neraţională. Omul primind porunca dumnezeiască să nu se atingă prin experienţă cu fapta de această simţire, n-a păzit-o. Amândoi pomii, adică atât mintea cât şi simţirea au, după Scriptură, puterea de a deosebi între cele spirituale (inteligibile) şi cele supuse simţurilor (sensibile), între cele vremelnice şi cele veşnice. Mai bine zis ea fiind puterea de discernământ a sufletului, îl convinge ca de cele dintâi să se prindă cu toată sârguinţa, iar pe celelalte să le dispreţuiască. Iar simţirea are puterea de a deosebi între plăcerea şi

[24] Dumitru Stăniloae, Ascetica şi mistica ortodoxă..., vol. I, p. 68.

durerea trupului. Mai bine zis, aceasta fiind o putere a trupurilor însufleţite şi sensibile, convinge pe om să îmbrăţişeze pe cea dintâi (adică plăcerea) şi să respingă pe cea de-a doua (durerea). Când deci omul nu e preocupat de-a face altă deosebire decât aceasta, dintre simţirea trupească de plăcere şi durere, calcă porunca dumnezeiască şi mănâncă din pomul cunoştinţei binelui şi răului."[25]

Simţirea trupească – sau percepţia senzorială – a ieşit din subordinea minţii şi i s-a impus. Mintea, care este prin firea ei foc mistuitor, având puterea de a primi vedeniile de foc ale Dumnezeirii, a slăbit existenţial, decăzând din condiţia ei originară; ea a trecut în subordinea senzualităţii, aprinzând patimile şi alcătuind scenarii ale plăcerilor erotice.

A trebuit să vină Mesia ca să răstoarne acest raport şi să preschimbe durerea trupului în Binele suveran – să transfigureze Jertfa de Sine în Înălţare şi premisă a progresului spiritual nesfârşit (Epectază). În acest sens, un Sfânt Părinte al veacului nostru a spus: „Întins pe lemnul crucii, omul se odihneşte atunci când acest lucru devine ofrandă a iubirii pentru ceilalţi. Nu există un mod şi un loc care să odihnească mai adânc (mai adevărat şi mai divino-uman) firea omenească decât răstignirea şi crucea iubirii. Nu există mângâiere mai mare decât însăşi suferinţa."[26]

3. Despre desfrâul durerii, despre desfrâul melancoliei, sau despre desfrâu pur şi simplu

Când însă omul îşi refuză crucea, şi Îl refuză implicit şi pe Cel Care i-a dat-o, nu-i mai rămâne decât să se delecteze cu durerea altora. Atunci când omul alege senzualitatea şi plăcerile trupului în dauna minţii, patimile îi vor ţine închişi ochii minţii pentru totdeauna. Însă atunci când omul îşi găseşte plăcerea în spectacolul durerii altora el nici nu va mai putea crede vreodată că mintea are ochi spirituali, că Paradisul există şi se cucereşte de cei râvnitori, că Dumnezeu şi sufletul nemuritor există şi că inimile noastre însele ne vor judeca.

---

[25] Sfântul Maxim Mărturisitorul, Răspunsuri către Talasie, Filocalia..., vol. III, Editura Harisma, Bucureşti 1994, Răspunsul 43, p. 163.

[26] Arhimandrit Vasilios Gondikakis, Intrarea în Împărăţie, Iniţiere în taina liturgică a unităţii Ortodoxiei, Editura Deisis, Sibiu 1996, p. 96.

Să ne imaginăm că luptătorii şi gândurile de pază din împărăţia sufletului (ilustrat prin „Age of Empires”) capătă personalitate şi se însufleţesc, şi că patimile cu care se luptă se ipostaziază şi ele în personaje care gândesc (aşa cum se va adeveri în viitorul iminent al simulărilor computerizate) şi că toată suprafaţa hărţii cunoaşterii se transformă într-un Univers în care poţi invita persoane reale, prieteni, aşa cum a fost cazul vrăjitoarei-şaman a lui Carlos Castaneda. În ce fel de lumi, în ce fel de Universuri ale pasiunii vom intra? Şi cum vom fi întâmpinaţi? Cu ce fel de spectacole ne vom delecta şi care ne vor fi fiind deliciile?

Filmul lui Sidney Pollack: **“Şi caii se împuşcă, nu-i aşa?”** **(**SUA 1969, ecranizare a romanului lui Horace McCoy**),** cu Jane Fonda în rolul principal, este bazat pe realitatea americană postbelică, în cadrul căreia se organizau competiţii de dans-maraton. Participanţii trebuiau să danseze în ringul de dans zile şi nopţi întregi, fără întrerupere, până se prăbuşeau la pământ. Ultima pereche rămasă în competiţie câştiga marele premiu, cu care ar fi putut scăpa din şomaj şi din precaritatea vieţii sociale, putându-se gândi la viitor. Există şi acum un desfrâu al durerii: oamenii adoră să-i vadă pe alţii suferind şi dându-se de ceasul morţii, şi sunt dispuşi chiar să plătească bilet pentru asta… Victimele trăiesc într-o complicitate unanim acceptată cu spectatorii şi cu organizatorii, străduindu-se ca prin grimasele chinului să producă plăcere, astfel încât spectatorii să poată să uite de propria lor condiţie existenţială, să poată să spună: “Uite, există şi oameni mai chinuiţi decât mine, mai nevolnici şi mai nenorociţi”. Când uneia dintre participante i se fură rochia elegantă, cu care se mândrea, şi care îi conferea acesteia iluzia de vedetă hollywoodiană, iar Jane descoperă că autorul furtului este chiar organizatorul maratonului dansului, acesta îi dă replica: “Oamenii au plătit ca să vadă durere şi sărăcie, nu să fie complexaţi de luxul sau eleganţa dansatorilor”.

Înfruntarea dintre protagonista filmului şi organizatorul maratonului dansului va continua şi pe alte registre, până când acesta din urmă îi va dezvălui că poate să favorizeze una sau alta din perechile competitoare, sau poate să le descalifice pe cele care nu îi satisfac interesele: el este **marele manipulator** al acestei competiţii şi, într-un fel, el este cel care hotărăşte în cele din urmă cine va câştiga marele premiu. Marele magician erotizează masele cu

spectacolul suferinţei unor victime care îi sunt totodată complici şi îşi proiectează Universul scenei cu fiinţe însufleţite dar depersonalizate, despuiate de iniţiativă şi voinţă, inerte psihic. Oamenii au devenit nişte simple fantasme, fantoşe inconsistente în spectacolul unei suferinţe care **se foloseşte de ei**.

Jane înţelege că nu poate câştiga şi îşi aminteşte de o scenă din copilărie, în care tatăl ei a fost nevoit să-i împuşte calul după ce acesta suferise un accident şi îşi rupsese piciorul, nemaiputând să se ridice de jos. Ea simte că se află în aceeaşi situaţie: nu mai poate să se ridice de jos. Se află într-o capcană existenţială, din care nu mai există scăpare. Atunci hotărăşte să se sinucidă, însă nu are putere să împlinească acest act şi de aceea îl roagă pe prietenul ei de suferinţă (partenerul de dans – interpretat de actorul Michael Sarrazin) să o facă. Acesta o ascultă şi o omoară. Arestat, el este întrebat de poliţişti de ce a făcut-o, dacă pretinde că o iubeşte, iar el răspunde simplu: "Ea m-a rugat". Unul din poliţişti râde către celălalt: "Serviabil tipu'!" pentru că nimeni nu poate să înţeleagă alienarea în care s-a ajuns prin aceste competiţii trucate, cu câştigători şi pierzători predestinaţi. După câţiva ani buni de la acest film va apărea o piesă muzicală cu titlul: "Despre dreptul animalelor de a se sinucide" (probabilă parabolă a existenţelor subumane). Cum să scapi dintr-o asemenea capcană existenţială? Cum să îţi recâştigi demnitatea de om, de fiu sau fiică a lui Dumnezeu?

Filmul **"Preţul morţii"** (SUA 1997 – "The Brave") tratează tema filmelor realizate clandestin – doar pentru plăcerea unor sadici: aceste "snuff movies", în care se înfăţişează uciderea în direct, au drept protagonişti fie victime răpite, fie voluntari ce acceptă să fie ucişi în direct. Johnny Deep interpretează rolul unui tânăr ce trăieşte în mizerie şi care acceptă oferta perversă a unui bogătaş (Marlon Brando) de a fi vedeta unui astfel de film fatal, în schimbul unei sume de bani care să îi permită familiei lui să supravieţuiască. Filmul nu a înregistrat succesul scontat, iar cauza poate că nu se datorează insolitului temei cât repulsiei pe care ar provoca-o descoperirea faptului că toţi semănăm cu bogătaşul pervers: Câţi dintre noi nu am admirat asasinatele în direct cu ocazia războaielor recente din Jugoslavia şi din Irak? Câţi dintre noi nu ne lăsăm fascinaţi de realismul filmelor cu orori de război? Sau câţi nu ne dorim un ego-

shooter **“Return to the Castle Wolfenstein”** cu detalii şi cu acurateţe de realitate virtuală perfectă?…

Filmul lui Stanley Kubrick: **“Cu ochii larg închişi”** (SUA 1999), adaptat după nuvela “Traumnovelle” a lui Arthur Schnitzler, interpretat de Tom Cruise şi Nicole Kidman când încă mai erau soţ şi soţie, are ca temă fundamentală obsesia controlării viselor erotice ale partenerei de viaţă. Frustrat de adulterele ei din vis şi complexat de fantasmele ei sexuale onirice, el se aventurează într-o serie de experienţe erotice reale, ajungând să participe ilicit şi la ritualuri oculte ale magiei erotice…

Filmul lui Bernardo Bertolucci: “Ultimul tango la Paris” (1972), avându-i ca protagonişti pe Marlon Brando şi Maria Schneider, ilustrează **necesitatea schimbării identităţii şi părăsirea sinelui însuşi** pe altarul Erosului devastator. Paul şi Jeanne renunţă la propriile lor identităţi: în întâlnirea aceasta de furie erotică şi de obscenitate, nu ştiu de fapt nimic unul despre celălalt. Dragostea lor “liberă” de orice prejudecăţi, având accese de sodomizare şi de nervozitate a posesiei, se desfăşoară sub altă identitate, ce **pare a absolvi de orice constrâgere morală**, de orice cenzură a eticului. Există lucruri, pare a spune protagonista, pe care nu le poţi face sub adevărata identitate… Când se anunţă sosirea logodnicului ei adevărat, Jeanne doreşte să îşi reia identitatea veche şi să revină la viaţa liniştită şi “fără pată” pe care a avut-o mai înainte, însă Paul dă semne de violenţă şi de posesie bolnăvicioasă, şi ea este nevoită să îl împuşte. Va mărturisi gazdei unde stătea în chirie că bărbatul necunoscut încercase să o violeze…

Erotismul bolnăvicios poate să se manifeste în cele mai neaşteptate condiţii. În filmul **“La Luna”** (SUA/ Italia 1979) al lui Bernardo Bertolucci, cu Jill Clayburgh şi Matthew Barry, se descrie “recuperarea afectivă” a unei cântăreţe de operă, care după ce îşi neglijase fiul de-a lungul întregii copilării a acestuia, încearcă să se răscumpere, mai ales că acesta din urmă îşi accentuează dezechilibrul psihic prin droguri. Relaţia ambiguă dintre mamă şi fiu se desfăşoară “pe marginea incestului”, iar rafinamentul estetic al regizorului se dezvăluie tocmai prin conturarea acestei margini eterate. Confuzia planurilor spiritual şi trupesc, precum şi pervertirea raţiunii printr-o afecţiune morbidă, bolnăvicioasă, bazată pe remuşcări, se află la temelia acestei estetici rafinate, artistice, care provoacă admiraţia

spectatorilor faţă de geniul regizoral incontestabil al lui Bernardo Bertolucci. Însă amestecul de maternitate şi sexualitate ce intră sub incidenţa incestului din acest film ilustrează un lucru mai cutremurător: modul în care remuşcările (tardive ale) femeii, care în sine sunt bune, sunt mântuitoare, devin sursa unui păcat de moarte.

Filmul regizorului Jonathan Demme: "Tăcerea mieilor" (SUA 1991), adaptat după romanul omonim al lui Thomas Harris, este inspirat după un fapt real. Pentru a prinde un criminal în serie, o agentă FBI – Clarence Starling (Jodie Foster) – apelează la dr. Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), un geniu al psihologiei care a ajuns să abuzeze de propria genialitate devenind pervers şi malefic, fiind închis într-o închisoare de maximă securitate pentru crime în serie. Dacă personajul Hannibal Lecter nu ar fi fost inspirat de un criminal în serie real, pe nume Albert Fish, am putea crede că filmul e o ecranizare sau un "remake" al mitului "Frumoasa şi Bestia". Hannibal Lecter e un profesor bun de psihologie pentru Clarence Starling şi o ajută pe acesta în schimbul amintirilor ei celor mai dureroase. Are loc un fel de "idilă" a suferinţei şi traumelor. Cu ajutorul geniului lui, Clarence va reuşi să-l prindă pe răpitorul şi ucigaşul tinerelor femei din regiune. Acesta din urmă este un fel de transsexual cerebral, ce încearcă să-şi materializeze dorinţa schimbării sexului şi a întregii condiţii existenţiale îmbrăcându-se în veşminte cusute din pielea umană a victimelor sale. Când **anima** pune stăpânire pe sufletul bărbatului şi îi pretinde să treacă în planul trupului cele ce aparţin exclusiv sufletului, rezultatul nu poate fi decât perversiunea şi şocul traumatic pervers. Filmul este de fapt **un document psihologic asupra consecinţelor forţării transsexualităţii**.

Filmul "Deşertul roşu" al lui Michelangelo Antonioni ("Il deserto rosso", Franţa/ Italia 1965) o are ca protagonistă pe Giuliana (Monica Vitti), ce suferă de o boală psihică necunoscută şi care a condus-o până la tentativa de sinucidere. De fapt, nevroza ei are la origini lipsa de afecţiune a celor din jur, sau incapacitatea ei de a o simţi. Ea spune: "Realitatea are în ea ceva groaznic, ceva cumplit. Dar nu ştiu ce". Angoasa ei, teama fără obiect, neliniştea negurilor nicicând ridicate, provine din incapacitatea celorlalţi de a comunica: suferinţa lipsei de comuniune o resimţim toţi, însă doar această femeie este suficient de lucidă ca să o vadă – şi ca să o identifice.

Luciditatea aceasta îi creează o nouă durere, o nouă suferinţă existenţială: “le mal de vivre” îşi are rădăcinile aici.

“Suferinţa mea nu te doare, trăirea mea nu te tulbură, neliniştea mea nu te nelinişteşte, nici nu te înfioară” – este reproşul ei permanent, uneori nemărturisit, alteori spus cu simplitate şi inocenţă. Lipsa de empatie îi provoacă durere – ca oricărui hipersensibil apăsat de o lume dominată de nesimţire şi indiferenţă feroce.

“Nu trebuie să te mai gândeşti la asta” – îi spune un prieten de familie, Corrado Zeller (interpretat de Richard Harris), încercând să o protejeze de propria ei minte, de remuşcările ei imaginare. Nebunia ei,- vulnerabilitatea comportamentului ei profund omenesc,- îi dau o aură de fiinţă vie şi singuratică ce rătăceşte din ce în ce mai derutată într-o lume atât de industrializată încât şi oamenii se comportă asemeni unor roboţi.

În port, ea vorbeşte cu oricine este dispus s-o privească: chiar şi cu un marinar străin, care nu îi cunoaşte limba, şi nu-i înţelege nici gesturile. Regizorul accentuează drama incomunicabilităţii prin această încercare disperată a ei de a stabili un minim contact: măcar emoţia cuvintelor să o poţi transmite, dacă nu sensul lor!…

Ea spune (şi îşi spune şi ei însăşi): “Trebuie să mă resemnez. Tot ceea ce mi se întâmplă **e viaţa mea**.” Apoi pare să i se adreseze străinului, însă vorbeşte privind direct obiectivul aparatului de filmat. “Sunt măritată. Dar suntem despărţiţi. Adică nu sunt despărţită de soţul meu, ci de propriul meu corp”. De aici, Giuliana îşi declină în mod implicit, cu cea mai mare naturaleţe, orice responsabilitate morală a faptelor ei trupeşti. Ea îşi justifică inconştient adulterul consumat cu câteva momente înainte împreună cu Corrado Zeller prin înstrăinarea de propriul ei trup. Şi adulterul n-a însemnat comuniune cu bărbatul, ci doar un gest gratuit, fără consecinţe în plan etic sau afectiv. Incomunicabilitatea are însă şi avantaje: cum să nu fii tentată să te spovedeşti public – atunci când ştii că nimeni, dar absolut nimeni, nu te ascultă?

“Dacă mă înţepi, nu sufăr”. Adică durerile ei sunt în exclusivitate tristeţi ale sufletului. Ea pare să-i spună bărbatului: “Dacă mă posezi, te privesc cu detaşare, străină de tine, străină de mine însămi”. Însă bărbatul fusese prea absorbit de poftă ca s-o asculte. Ea îşi va găsi refugiul şi mântuirea în Paradisul copilăriei.

Lumea ei pură, plină de candoare şi seninătate paradisiacă, transpare în poveştile pe care le spune băieţelului ei. Ea îi povesteşte despre o fetiţă ce a descoperit o insulă cu ţărmuri trandafirii, cu apă perfect cristalină. Fetiţa obişnuieşte să facă plajă şi să înoate într-o singurătate deplină – dar care, de data asta, nu doare, nu e frustrantă. Într-o zi, ea vede o corabie şi este convinsă că aceasta a străbătut toate mările,- din lume dar şi de dincolo de lume, nu ca velierele pe care le vede în fiecare zi. Această **corabie a transcendenţei** se apropie suficient de mult pentru ca fetiţa să îşi dea seama **că pe punte nu e nici un suflet**, nici un om, apoi aceasta se îndepărtează odată cu taina şi cu tăcerea. Se aude o cântare stranie şi fetiţa îşi dă seama că vocea se aude din interiorul insulei, dintre stânci. Ajunsă acolo, îşi dă seama că stâncile roz sunt rotunde, carnale aproape. Realizează că stâncile sunt cele ce cântă.

"Era o stâncă aceea care cânta?" întreabă uimit băieţelul. "Toate cântau", îi va răspunde ea.

Dacă nu va mai exista nici o comunicare, a niciunui adevăr dumnezeiesc, dacă oamenii aceştia vor tăcea, pietrele vor fi acelea ce vor striga. Aceasta este şi una dintre raţiunile cele mai de preţ ale Evangheliei, rostite cu ocazia intrării Împăratului cerului şi pământului în Ierusalimul sufletesc şi duhovnicesc al inimii. "Dacă vor tăcea aceştia (ucenicii), pietrele vor striga" (Luca 19,40), i-a pus la punct Mântuitorul pe farisei atunci când aceştia s-au obrăznicit, îndrăznind să protesteze împotriva celor ce Îi cântau "Osana".

Iată că acum, în aceste vremuri de alienare reciprocă şi de înstrăinare de sine, **pietrele au devenit ucenici**. Două minuni într-o singură zi: parcă e totuşi prea mult! spune fetiţa din povestire (sau femeia de-acum). Numai corabia pustie a transcendenţei, în apropierea ei inefabilă, ar fi în stare să declanşeze cântarea, atât de vie, atât de carnală, a pietrelor şi a stâncilor, şi să provoace însufleţirea spontană a ţărmurilor.

Dar cine va mai avea răgazul s-asculte ceea ce mărturisesc, cu-atâta binecuvântată insistenţă, pietrele?…

4.Despre manipularea demonică a milosteniei

Filmul **"Intoleranţă"** (SUA 1916) al lui David Wark Griffith are patru episoade fundamentale: 1) episodul babilonian, care descrie

intoleranţa marelui preot al lui Baal în confruntarea cu liberalismul religios al împăratului Nabonidus, se petrece în perioada imediat premergătoare căderii Babilonului în faţa perşilor lui Cyrus; 2) episodul medieval, de la curtea regelui Carol al IX-lea, care se va sfârşi cu masacrul din "Noaptea Sfântului Bartolomeu", conţine înfruntarea dintre catolici şi hughenoţi; regele Carol gândea despre hughenotul Coligny: "Ce om minunat ar fi acest amiral dacă ar gândi ca noi!" iar hughenotul gândea la rândul său despre rege: "Ce rege minunat ar fi acesta dacă ar gândi ca noi!" Fiecare din cele două tabere aflate în conflict dorea să-şi impună cu orice preţ punctul de vedere. Intriga e doar una din tentativele minţii de a se impune şi de a ajunge la supremaţie – în dauna altor minţi, - în dauna altor gândiri şi concepţii de viaţă. Patima de dominaţie a minţii va sfârşi cu renegarea sângeroasă a tuturor formelor de existenţă ce contravin propriului mod de-a gândi. 3) episodul palestinian tratează toleranţa Mântuitorului în cazul femeii adultere, în contrast cu intoleranţa celor care L-au răstignit; 4) în sfârşit, episodul contemporan zugrăveşte concepţiile inumane care au stat la baza înăbuşirii în sânge a grevelor muncitoreşti din America între anii 1905-1914 de către poliţiile private ale patronilor.

Regizorul denunţă ipocrizia unei societăţi bolnave de egoism şi alienare, în care **filantropia, prost înţeleasă, devine ucigătoare de oameni. Filantropia (literal: iubirea de oameni) poţi să ţi-o manifeşti chiar şi ucigându-i pe unii din ei: - aceasta e consecinţa firească a puritanismului!…**

Domnişoara bătrână Jenkins, sora industriaşului local, conduce o societate de binefacere. Doamnele din componenţa acestei societăţi, numite "înnobilatoarele umanităţii", iau hotărârea întemeierii unui orfelinat. Această acţiune filantropică va fi finanţată de patronul local Jenkins – care se gândeşte să-şi facă un bun renume, de om milostiv, dar şi să-şi diminueze impozitele. Banii necesari finanţării acestui proiect filantropic vor fi luaţi însă de la muncitori, cărora li se diminuează salariile. Muncitorii se revoltă şi intră în grevă, cerând menţinerea acestor salarii la nivelul de la început: ei au proprii lor copii de hrănit şi de întreţinut, se justifică ei.

Poliţia privată a patronului Jenkins deschide focul împotriva greviştilor, ucigând o parte din ei, la întâmplare, bărbaţi şi femei şi copii. Greva este înăbuşită, salariile vor fi diminuate, şi mulţi copii

vor rămâne orfani de ambii părinţi. În consecinţă, orfelinatul va putea fi în sfârşit populat şi finanţat, astfel încât filantropia capitalistului să se poată manifesta în linişte.

Nu poţi să îi ajuţi pe copii decât ucigându-le în prealabil părinţii – aceasta e consecinţa naturală a puritanismului filantrop!

În contrast cu acţiunile poliţiei de muşamalizare a acestor asasinate se desfăşoară acţiunea plină de suspans a acuzării unui nevinovat pentru crimă, a condamnării sale la moarte, şi a eforturilor soţiei sale de a aduce la timp graţierea din partea guvernatorului – după ce, cuprins de remuşcări, adevăratul autor al crimei îşi mărturiseşte fapta şi motivele ei.

Griffith este inventatorul tehnicii de realizare a **suspense**-ului prin montaj. Spectatorii filmului erau seduşi de ritmul montajului şi deveneau efectiv participanţii dramei de pe ecran: erau **posedaţi de scenariu**! Erau atât de pătrunşi de **emoţia acţiunii de dovedire a nevinovăţiei unui nevinovat** încât, atunci când la sfârşit răsuflau uşuraţi, uitau de nedreptăţile strigătoare la cer de la început şi erau fericiţi pentru împlinirea la limită a unui act de dreptate ce ar fi trebuit să survină în mod absolut natural. Ei se implicau atât de profund în această situaţie absurdă a nedreptăţii universale, încât erau fericiţi dacă se putea produce (aproape nesperat) revenirea la normalitate chiar şi numai într-un caz individual. Starea normală a lucrurilor e realizabilă doar printr-o minune! – şi-aceea neaşteptată – ne spune sec regizorul Griffith după ce ne-a manipulat în mod absolut genial emoţiile, răsplătindu-ne în final aşteptările şi făcându-ne "fericiţi" alături de protagoniştii săi.

"Fericirea" normalităţii e o stare ce trebuie atinsă – şi care se obţine doar în urma unei subtile manipulări. Erosul este uneori atât de pervers, încât apare chiar şi sub chipul filantropiei! Nicicând n-au fost parcă oamenii mai posedaţi de propria imagine, de propria închipuire de sine!

5.Expresionismul psihanalitic. Tradiţia iluziei: Papesa şi "Ecranul demonic"

Despre nevoia regizorilor de film de-a fi încoronaţi ca **"împăraţi ai iluziei"** nu s-a vorbit răspicat,- până la Werner Herzog: "Filmul despre Kaspar Hauser, pe care unii îl socot a fi primul meu

film “cu adevărat german”, este dedicat Lottei Eisner. Este un amănunt foarte important pentru că se realizează o punte de legătură cu ceea ce fusese filmul legitim german în anii ’20 şi ’30 cu Murnau, Lang, Pabst şi alţii… deşi o tradiţie în acest sens nu există, este total întreruptă. Cu toţii am început de la zero, fără nici un fel de tradiţie. Poate este bine, că toţi tinerii şi-au început activitatea fără rădăcini în istorie. Următorul pas este important: există din nou **o legitimă cultură germană**. Persoana care a consfinţit şi a legalizat acest lucru, aşa cum Papa încorona pe vremuri împăratul, este, în cazul nostru, Lotte Eisner. Dacă ea spune “da, sunteţi legitimi”, atunci suntem cu adevărat legitimi, şi nimeni nu ne poate contesta această calitate”[27].

Cartea “Demonia ecranului” (sau “Ecranul demonic”, după traducerile în alte limbi), care a fost scrisă iniţial pentru francezi, e un adevărat tratat de istorie cinematografică. Lotte Eisner scria că germanii sunt “predestinaţi pentru expresionism”[28]. Născută în 1896, ea l-a cunoscut personal pe “vrăjitorul Meliès”, căruia Louis Lumière însuşi îi spusese: “Eu am inventat doar cinematograful; creatorul spectacolului cinematografic aţi fost dumneavoastră…”[29]

Lotte Eisner i-a cunoscut pe toţi “monştrii sacri” ai cinematografiei: pe Eisenstein, pe Chaplin, pe Fritz Lang, pe Strohheim şi pe Sternberg, şi n-a existat nici unul din marii oameni de film care să n-o fi venerat. Ea a fost prin excelenţă martorul istoriei cinematografului de al origini până la apariţia “Noului val”, şi singura capabilă să îi măsoare cadenţa şi vitalitatea artistică.

“Noul film german” îşi primeşte confirmarea, legitimitatea culturală, de la un martor care priveşte istoria cinematografiei mondiale din perspectiva eternităţii artei. Alungată de nazişti datorită originii ei evreieşti, Lotte Eisner s-a întors în Germania după sfârşitul războiului ca martor al tradiţiei creatorilor de film. În ea cei de azi au văzut cum se întruchipează **Spiritul însuşi al filmului**. Ea este spiritul-martor, din perspectiva unei eternităţi impasibile, al curgerii curentelor fundamentale ale cinematografiei. Ea a văzut **realismul fotografic** al liniei Lumiere, **fantasticul** liniei Meliès, fuziunea

---

[27] Werner Herzog, Istorisiri despre filmele mele şi despre mine, în Rev. “Secolul 20” nr.277-278-279/ 1984, p. 60.
[28] Ibid., p.222.
[29] Tudor Caranfil, Vârstele peliculei, Ed.Meridiane, Bucureşti 1982, p. 60.

acestora în **realismul fantastic** al lui Louis Feuillade; ea a văzut **expresionismul** – atât de propriu germanilor – de la cazul-limită al filmului "Cabinetul doctorului Caligari" (în regia lui Robert Wiene) – în care sunt pictate pe decoruri până şi umbra şi lumina, - până la **expresionisnul-horror** al filmelor în genul lui "Nosferatu – o simfonie a teroarei" sau la **expresionismul moderat** al ultimelor filme ale lui Friedrich Murnau, ca de pildă "Ultimul dintre oameni" (Germania 1924).

Autoritatea Lottei Eisner provine dintr-o experienţă profundă a maleficului naturii umane. De fapt, forţele demonice ale naturii psihice au fost cele care au configurat **elementele proprii expresionismului**: angoasa, stranietatea, fantasticul, crima, halucinaţia, incertitudinea.

Cea care a ştiut să recunoască geniul lui Bertolt încă de pe când acesta era un necunoscut,- spunând în 1921 că "ăsta va fi cel mai mare poet din Germania", a fost de faţă la întruchiparea, din viziunile ciudate ale sufletului german, a **patru filme arhetipale**[30]**.**

Paul Wegener, un actor al lui Reinhardt, care a fost recunoscut ca "magician al clar-obscurului", a fost creatorul filmului "Studentul din Praga" (1913) – un film generat de răscolirile inimii. Este **povestea unei schizofrenii**, a unei scindări grave a personalităţii unui om (Balduin) care mai apoi este silit să se confrunte pe viaţă şi pe moarte cu sine însuşi.

Al doilea film arhetipal – "Golemul" (1915), în regia lui Henrik Galeen – a fost realizat de Wegener după mitul iudaic medieval în care rabinul Loew din Praga însufleţeşte o statuie de lut. Metamorfoza aceasta o reuşeşte peste mulţi ani un negustor care pusese în practică în mod conştiincios prescripţiile rabinului Loew. Golemul se va îndrăgosti însă de fiica negustorului – transformându-se într-o fiinţă omenească cu suflet propriu. Când fata îl respinge, golemul devine conştient de **singurătatea absolută** la care l-a condamnat originea lui singulară.

Mitul umanizării prin dragoste a golemului şi mitul fatalităţii destinului trasat de la naştere – sau de la creaţia magică – transpun în film o acţiune cu deznodământ implacabil: golemul, înnebunit de

---

[30] Cf. Siegfried Kracaner, de la Caligari la Hitler, în Rev. "Secolul 20" nr. 277-279/ 1984, p. 229 şi urm.

furia neputinţei, distruge totul în cale, apoi cade dintr-un turn şi se sfărâmă de caldarâm – sufletul său revenind la starea neantului, iar trupul său preschimbându-se înapoi în lut. Nici chiar dragostea nu poate înveşnici sufletul, ne spune povestea, dacă acesta nu era deja veşnic, prin însăşi natura dată de Dumnezeu!

Miza filmului este însă mult mai mare, iar acum, în epoca geneticii clonării umane, el pune din nou pe tapet (şi impune atenţiei) **problema fatalismului ereditar**. Ereditatea determină în mod absolut destinul omului, sau ar mai fi loc de libertate şi responsabilitate? **Manipularea genelor** e absolută, sau fiinţa e responsabilă şi se poate sustrage – prin dragoste adevărată – destinului ei implacabil?…

Filmul "Homunculus" (1916), cu Olaf Fons în rolul titular, reia mitul fiinţei umane produse în mod artificial. Omunculul produs în retortă de profesorul Hansen cu ajutorul asistentului său Rodin va tânji după dragoste însă, descoperind că nu poate scăpa de singurătatea lui fatală, genetică, se răzbună pe oameni îndemnând la răscoală, devenind dictator şi dezlănţuind un război mondial. El va pieri trăznit de forţa discretă a Divinităţii.

În ce măsură genetica ne prefigurează destinul? – e întrebarea pe care-o suscită acest film. Şi cât de grave pot fi pentru ceilalţi consecinţele frustrării noastre când suntem privaţi de tandreţe şi dragoste? Omunculul nu este doar un produs artificial, dacă a putut să se străvadă într-însul destinul lui Hitler. Sau dacă e un produs artificial, atunci Hitler însuşi a fost produsul artificial al unei psihoze colective: produsul artificial al psihozei germanice!… Produsul unei manipulări savante, frustrat, se va apuca el însuşi, la rândul său, răzbunător şi feroce, neîndurat, să manipuleze şi să distrugă…

Al patrulea film arhetipal – fundamental pentru transpunerea pe bandă de celuloid a sufletului german – s-a numit "Celălalt" (1913) şi a constituit replica cinematografică a operei "Dr. Jekyll and Mr. Hyde". Un procuror din Berlin, dr. Hallers, trăieşte drama sciziunii personalităţii. Omul legii are momente nocturne în **care este manipulat de propriul său inconştient** şi se comportă ca un infractor. Apare **motivul psihanalitic al umbrei** (chipul a tot ceea ce renegăm şi refulăm în adânc) şi **al măştii** (chipul pe care-l alcătuim din grija de a-i cuceri pe ceilalţi şi de a-i manipula, în virtutea simpatiei şi a respectului proaspăt cucerite).

Filmul “Cabinetul doctorului Caligari” (Berlin 1920) în regia lui Robert Wiene, reprezintă nu numai **o capodoperă a curentului expresionist**, ci şi **a manipulării psihanalitice**. Subiectul filmului ilustrează patima de dominaţie şi exacerbarea autorităţii, ce ajung nu numai să cultive puterea de dragul puterii – şi să idolatrizeze puterea generatoare de frustrări şi de traume – dar şi să anuleze orice valoare umană. Doctorul-magician Caligari reuşeşte să comită crime în serie folosindu-se de Cesare ca medium. Cesare comite toate crimele la sugestia lui Caligari, pa care-l ascultă în stare de transă hipnotică.

Totul poate fi însă doar visul unui nebun, iar Caligari să fie nevinovat: aceasta ar fi concluzia propusă de alt regizor – Fritz Lang – dacă în finalul filmului s-ar părăsi tehnica pictării luminii însăşi, precum şi pictarea umbrelor pe fundal, eliminându-se la sfârşit ideea de artificial proprie spaţiului hipnotic. Dar Wiene n-a vrut să renunţe nicicând la decorul de mucava cu forme contorsionate, şi nici la **conceperea personajelor ca semne grafice** ale unui decor pictat de vise, astfel încât filmul, cu senzaţia permanentă de angoasă, de ameninţare nevăzută, pare a fi, în întregime, visul morţii tale proprii,- un vis din care nu poţi să te mai trezeşti!

Tehnica aceasta cinematografică, în care spectatorul participă din tot sufletul la visul unui dement şi ia fantasmele acestuia drept realitate palpabilă, va fi folosită cu succes şi peste 80 de ani: de pildă în filmul “O minte sclipitoare” („A Beautiful Mind”), care îl are ca protagonist pe John Forbes Nash, - “un geniu al matematicii, inventatorul unei teorii a comportamentului raţional, vizionar al maşinii gânditoare”[31].

Participăm la dialogul acestui geniu în matematici (interpretat de actorul Russell Crowl) cu personaje pretenţioase – şi nu ne dăm seama – cum nu-şi dă seama nici el – că acestea sunt numai halucinaţii ale unei minţi aflate în pragul schizofreniei. Apariţiile halucinaţiei sau, dacă au obiectivitate – demonii imaginaţiei, îi apar savantului după instalarea ca student la Universitate şi devin o prezenţă continuă după ce matematicianul fusese solicitat de C.I.A. să descopere în spatele unor mesaje codificate pe autorii unei conspiraţii antiamericane. Ni se sugerează

---

[31] Sylvia Nasar, O minte sclipitoare, Ed. Orizonturi, Bucureşti 1998, p.9.

faptul că **teoria conspiraţiei universale** este aceea care i-a răvăşit minţile: o stare de paranoia colectivă ne-ar putea îmbolnăvi pe toţi.

Genial e tocmai faptul că regizorul ne face să participăm la starea savantului ca şi cum percepţiile sale ar avea suport real; până la un anumit moment din film (după consumarea a cel puţin trei sferturi din întreaga peliculă) **suntem cu toţii nebuni** şi inconştienţi: suntem cu toţii manipulaţi de fantasme! Colegul din studenţie, fetiţa lui, şi şeful C.I.A. sunt cât se poate de reali şi ajung să-i ceară sacrificiul total (şi chiar suprimarea soţiei, din raţiuni de "siguranţă naţională") şi, dacă ar fi făcut-o, probabil că ar fi înnebunit de tot, fără putinţă de vindecare. El are însă o străfulgerare: o observaţie a unui detaliu aparent neimportant. Fetiţa colegului său de facultate, pe care-o revede după ani şi ani, **n-a mai crescut deloc**!... Fetiţa-demon, fetiţa-halucinaţie nu mai creşte. Savantul va continua să vadă cele trei personaje, dar nu va mai crede în realitatea lor: aceasta este singura vindecare posibilă în cazul schizofreniei lui, reuşită în primul rând datorită iubirii pline de răbdare şi sacrificiu a soţiei lui. Actriţa din rol secundar a luat Oscar-ul, iar Russell Crowl, care-a jucat infinit mai bine, nu l-a luat: semn că juriul a ţinut să premieze, inconştient, personajul iubirii jertfelnice, nu jocul actriţei. Poate că am asistat la un caz superb de manipulare prin magie erotică.

Revenind la peisajul arhaic al expresionismului german, trebuie să mai menţionăm capodoperele lui Fritz Lang ("Moartea obosită" din 1921 şi "Nibelungii" din 1924), construite într-o arhitectonică legendară, şi capodoperele lui F.W. Murnau ("Nosferatu", 1922 şi "Faust", 1926), care cultivă un adevărat realism al imaginaţiei. "Realitatea virtuală" a nebuniei, a mitului, sau a neliniştilor venite din profunzimea subconştientului – ce face carieră în spaţiul jocurilor computerizate (PC Games) – îşi află originile aici.

"Moartea obosită" este legenda vieţii şi activităţii îngerului morţii. Există o istorisire despre un călugăr bătrân care a pus la-ndoială judecăţile lui Dumnezeu după ce a aflat de un sihastru care a murit sfâşiat de un leu şi de un bogătaş nemilostiv, ce a murit în miezul plăcerilor, fără nici cea mai mică supărare, şi care era înmormântat cu slavă. Dumnezeu îi trimite bătrânului ca răspuns un înger al morţii în chip de monah tânăr, care îl va însoţi într-o călătorie sub votul tăcerii, şi va săvârşi, sub acoperirea acestui vot, toate nelegiuirile. La sfârşitul călătoriei îngerul morţii îi va descoperi

bătrânului raţiunile dumnezeieşti ale acestor fapte atroce. Aparentele nelegiuiri (uciderea copilului unor oameni buni, care le acordaseră ospitalitatea, furtul unui vas bisericesc de argint, incendierea casei unor orfani) sunt manifestări ale proniei dumnezeieşti,- măsuri de prevedere şi evitare a unor catastrofe viitoare. Evitarea uciderii de către acel copil, peste câţiva ani, a propriilor săi părinţi, returnarea la biserică a unui vas furat cu o generaţie în urmă şi eliberarea din iad a făptaşilor, descoperirea în zidul surpat al ruinelor încă fumegânde a unor bani de aur şi ajutorarea orfanilor – au pretins toate aceste "fapte nelegiuite" în care se ascund raţiunile supreme ale lui Dumnezeu, de necercetat, şi în care s-a putut observa pentru o clipă "compromisul lui Dumnezeu"cu oamenii.

În filmul "Moartea obosită" o tânără al cărei iubit este răpit "dincolo de zidul acestei lumi" de un străin sinistru,- stăpân al unui conac fără poartă,- va ajunge să se sacrifice şi să se înalţe cu iubitul ei în moarte, după o serie de acte tiranice ale destinului – săvârşite de agentul implacabil al morţii.

Întrebarea la care vor încerca să răspundă o serie de filme ce-şi ai originea în capodopera "Morţii obosite" e următoarea: Ar putea oamenii să înţeleagă raţiunile ascunse dumnezeieşti şi să se substituie îngerului morţii?…

6. Fragii sălbatici ai inconştientului

Filmul "Fragii sălbatici", în regia şi scenariul lui Ingmar Bergman, produs în 1957 şi distins cu "Ursul de aur" la Berlin în anul 1958, îl are ca protagonist pe profesorul Isak Berg (interpretat de actorul Victor Sjöström). Întreaga acţiune a filmului se desfăşoară de-a lungul unei singure zile – în care profesorul, în vârstă de 78 de ani, se deplasează la Lund pentru a primi, în cadrul unei ceremonii solemne, titlul de "doctor honoris causa". Călătoria în ireal a protagonistului vizează regăsirea sacralităţii. Onirismul e înţeles ca întoarcere la percepţia Paradisului pierdut.

Călătoria profesorului este marcată de "extrem de neplăcutul sentiment de irealitate": ea este de fapt o călătorie în ireal,- o alternanţă a visului de noapte şi a visării cu ochii deschişi. Filmul începe cu un "prolog oniric", cu o adevărată răbufnire a inconştientului: profesorul se plimbă de dimineaţă pe o stradă pustie,

aflată în plină lumină, astfel încât umbrele sunt conturate puternic. Nu se aud decât paşii lui. Orologiul nu mai are acele indicatoare, iar timpul însuşi pare suspendat. Îşi scoate atunci ceasul de buzunar, însă în locul tic-tacului obişnuit el îşi aude, de dinlăuntrul ceasului, propriile bătăi ale inimii. Apoi apare un individ cu pălărie de fetru. Profesorul constată că acesta nu are faţă. Personajul fără chip şi identitate se prăbuşeşte la pământ. Protagonistul filmului şi al visului merge mai departe, până ce întâlneşte un cortegiu funerar. Trăsura îşi pierde o roată şi sicriul dintr-însa se prăvăleşte pe asfalt. Din sicriul sfărâmat iese una din mâinile mortului. Isak Borg este atras inexorabil de scennă şi vrea cu orice preţ să desluşească chipul mortului. Se apropie prea mult, iar mortul îl prinde cu o putere diabolică, încleştându-şi mâna definitiv de braţul său. Profesorul constată că mortul este el însuşi: că are înfăţişarea sa. “Ce uimit am fost să descopăr că mortul nu era altul decât eu însumi”, va spune el, transformând revelaţia imaginilor în naraţiune. Acest coşmar are adevăr; conţine autenticitate,- va recunoaşte profesorul. **Visul e revelaţia sufletului său mort**. Prologul oniric nu e decât descoperirea că undeva, cândva, într-o secundă de neatenţie, sufletul lui a murit.

După ce se trezeşte, profesorul Borg va pleca la Lund cu nora lui – Marianne (Ingrid Thulin). Pe drum se opresc cu maşina lângă o pădure de la marginea unui lac, iar Marianne se duce să înoate. Profesorul cade în reverie: apare imaginea Sarei (interpretată de Bibi Anderson), iubita lui din tinereţe, care se lasă sărutată de fratele lui – Siegfrid. Sara a cules fragi sălbatici într-un coşuleţ ce se răstoarnă în momentul trădării ei, şi îi pătează rochia albă şi luminoasă.

Mai târziu, spre sfârşitul călătoriei, Borg vede în reverie o scenă de adulter între soţia lui şi un bărbat necunoscut. Karin, soţia profesorului, se justifică la un moment dat, spunând despre detaşarea sau abandonul de sine al fiinţei profesorului: “- E de gheaţă!”. Ea are remuşcări şi pronunţă ea însăşi ceea ce i-ar putea imputa soţul.

În timpul călătoriei apar şi alte personaje, care interferează cu reveriile lui Borg. Se pune în discuţie situaţia precară a căsniciei fiului său Evald cu Marianne, apoi aflăm că Evald se opune ca ea să aibă un copil. Asistăm la decernarea titlului onorific, după ce Borg visase că fusese supus unui examen profesional şi realizase cu panică şi neputinţă faptul că nu mai ştie nimic. Seara, Borg va discuta cu fiul

său despre problemele căsniciei acestuia, apoi se va cufunda în visul luminos al copilăriei sale, în care părinţii săi, aflaţi la pescuit pe malul lacului, îi fac semne de afecţiune, însă nu copilului-Borg ci bătrânului, celui de-acum, ca şi cum ar fi rămas încremeniţi pentru totdeauna în cadrul foto-cinematic al memoriei sale.

Stilul flash-back-ului este însuşi stilul gândirii personajului[32]: de fapt, amintirea e cea care vorbeşte, nu prezentul.

Călătoria în ireal şi introspecţia onirică constituie singura cale ce i-a mai rămas protagonistului pentru a scăpa de remuşcările conştiinţei şi pentru a se apropia de candoarea vârstei de aur a Paradisului copilăriei.

Teologii au spus întotdeauna că ultima stea de pe cerul metafizic al sufletului, ultima legătură a omului cu Dumnezeu, e conştiinţa. Pentru teologi, conştiinţa este cunoaşterea omului împreună cu Dumnezeu: ea este templul în care se aude glasul lui Dumnezeu rostindu-se omului. Conştiinţa este organul metafizic al Revelaţiei şi inspiraţiei profetice, iar remuşcările conştiinţei nu sunt decât mustrări de taină – inexorabile şi chinuitoare – ale lui Dumnezeu.

Filosofii moderni (printre care se numără şi poetul Lucian Blaga) consideră că Supraeul se află în inconştient (sau în subconştient, susţin unii, încercând să atingă precizia ştiinţei). Pentru aceştia inconştientul, cu categoriile sale stilistice abisale, ar fi sediul lui Dumnezeu, nu conştiinţa şi de aceea, calea spre viaţă şi spre adevărul pierdut ar fi, prin excelenţă, **psihanaliza**. Psihanaliza ar fi atunci, în viziunea acestora, singura cale ce ne-a rămas spre isihie şi autenticitate. Şi nu putem să nu le dăm,- şi lor!,- dreptate: conştiinţa modernă s-a întunecat în urma şirului nesfârşit de neascultări: Dumnezeu a fost renegat şi a ales să Se retragă şi să Se ascundă, să se acopere cu smerenia; tăcerea Îi este acoperământ şi refugiu: Unde să mai fie aflat Dumnezeu, dacă nu în zona tuturor refulărilor noastre?- adică în inconştient… Iar calea psihanalitică, metoda reveriei şi-a analizei visului cu ochii deschişi, oricât de stranie şi de precară-ar fi ea, rămâne singura şansă a sufletului modern, chinuit să dea de urma Dumnezeirii îndelung şi demult renegate… Nu este în consecinţă

---

[32] Ioan Lazăr, Teme şi stiluri cinematografice, Ed.Meridiane, Bucureşti 1987, p. 47.

deloc de mirare că în inconştient şi în amintirile lui colective, străvechi, se caută urme ale unui Paradis luminos, multdorit şi pierdut…

Dacă flash-back-urile,- iluminările amintirii din “Fragii sălbatici”,- sunt amintirile regizorului însuşi, nu ale unui Borg ipotetic: filmul se descoperă spectatorilor ca un **onirism autobiografic**, iniţiatic. La capătul acestei reverii programate, regizorul şi scenaristul Ingmar Bergman se va întâlni şi el cu părinţii, cu mama lui în special: cu amintirea sau cu fantasma ei ideală, pentru ca să îşi spună unii altora ceea ce trebuia să-şi fi spus mai demult şi nu şi-au spus niciodată.

Romanul autobiografic “Lanterna magică” este scris conform aceluiaşi scenariu: o călătorie în irealitate, însă nu prin alternanţa zi-noapte sau reverie cu ochii deschişi – vis nocturn, ci prin alternanţa dintre străfulgerările amintirilor copilăriei şi obsesiile profesiunii de scenarist şi regizor.

Tatăl lui Ingmar era preot luteran şi exigenţa morală a comunităţii l-a obligat, atât pe el cât şi pe întreaga lui familie, să trăiască într-o atmosferă de severitate rece şi ipocrizie: “Astăzi înţeleg disperarea părinţilor mei. O familie de preot trăieşte de parcă ar fi expusă pe un platou, la discreţia tuturor privirilor din afară. Casa trebuia să rămână mereu deschisă. Critica şi comentariile celor din parohie nu încetau niciodată. Atât tata cât şi mama se numărau printre acei perfecţionişti care nu puteau rezista cu uşurinţă unei astfel de presiuni insuportabile. Ziua lor de lucru era nesfârşită, căsnicia lor nu era deloc simplă, propria lor disciplină era de fier. În ambii lor fii se oglindeau trăsături de caracter pe care înşişi părinţii încercau necontenit să şi le corijeze”[33].

Casa familială era o scenă, iar copilul Ingmar, pentru a putea rezista psihic, a fost nevoit să recurgă în permanenţă la minciună şi prefăcătorie, la disimulare de toate tipurile: “…Îmi amintesc cu exactitate că în acel moment mi-a trecut prin minte următorul gând: <<Ce bine prinde o minciună>>. Aceasta a fost o descoperire decisivă în comportamentul meu ulterior. Aproape la fel de rece şi de calculat ca Don Juan al lui Molière m-am decis să devin Un

[33] Ingmar Bergman, Lanterna magică, Ed.Meridiane, Bucureşti 1994, p. 15.

Ipocrit”[34]. De fapt, copilul nu era singurul actor în casă,- mai erau şi alţii care doar simulau moralitatea: “Nu ştiam că mama trăia o iubire plină de pasiune pentru un alt bărbat şi nici că tata suferea de o grea depresie. Mama era pe punctul de a desface căsătoria, tata ameninţa că îşi ia viaţa. Apoi s-au împăcat, hotărând să rămână împreună <<de dragul copiilor>>, cum se spunea pe atunci”[35].

Cei doi băieţi ai familiei erau firi atât de rebele, încât pedepsele erau întotdeauna exemplare. Reacţia lui Ingmar a fost de renegare a tatălui şi de alcătuire a unei alte biografii – imaginare, fictive. În faţa prietenei sale Märta, el ajunge **să îşi renege tatăl** cu cea mai mare naturaleţe: “Ea tăcea şi eu vorbeam. I-am spus că tatăl meu nu era cel adevărat, că eram de fapt fiul unui cunoscut actor, pe nume Anders de Wahl. Pastorul Bergman mă ura şi mă persecuta, lucru uşor de înţeles. Mama încă îl mai iubea pe Anders Wahl şi mergea la toate premierele lui… Anders de Wahl este tatăl meu şi de îndată ce termin şcoala mă fac şi eu actor la Teatrul Regal”[36].

Severitatea pastorului şi starea glacială din casă îl determină pe Ingmar **să Îl renege şi pe Dumnezeu**: “Dumnezeu nu există. Nimeni nu putea dovedi că există. Dacă ar fi existat, atunci era cu siguranţă un dumnezeu oribil, meschin, neîndurător şi părtinitor, asta era sigur!… Lumea este o latrină, cum bine spunea Strindberg!”[37].

Renegarea tatălui şi renegarea lui Dumnezeu îl vor lăsa pe Ingmar neajutorat, şi complet îngrozit de Moarte. Aflăm că visul urât al lui Isak Borg din debutul “Fragilor sălbatici” se bazează pe o experienţă de viaţă reală, cutremurătoare: “Un bătrân pastor dintr-o parohie murise subit. În ziua înmormântării zăcea în cosciugul deschis, în timp ce oamenii veniţi acolo beau vin şi ronţăiau biscuiţi în camera alăturată. Era cald, muştele bâzâiau în jurul cadavrului. Faţa îi era acoperită cu o batistă albă pentru că boala îi mâncase maxilarul inferior şi buza superioară. Printre miresmele grele ale florilor se simţea o duhoare dulceagă. Şi deodată afurisitul de pastor s-a ridicat în şezut, şi-a smuls batista pătată, descoperindu-şi faţa în putrefacţie, apoi a căzut într-o parte, trăgând cosciugul după el şi

---

[34] Ibid., p.16.
[35] Ibid., p.24.
[36] Ibid., p.91.
[37] Ibid., p.92.

prăbuşindu-se cu totul pe podea. Atunci s-a putut vedea că nevastă-sa îi pusese un inel de aur în jurul membrului şi îi băgase un degetar în fund (…). Moartea este o oroare de nerezolvat, nu pentru că provoacă durere, ci pentru că este plină de vise groaznice, din care nu te mai poţi trezi”[38].

Ideea că morţii visează o întâlnim şi la Platon şi, în genere, la mulţi filosofi ai Antichităţii. Ingmar nu avea însă cum să o afle de la aceia. Un cadavru plin de gaze, un cadavru în descompunere căruia i s-a pus dop îi stârneşte copilului o imagine înfiorătoare a morţii: moartea este o succesiune de coşmaruri şi de fantasme chinuitoare, în care te zbaţi şi încerci să mai dai semne, dar din care nu te mai poţi niciodată trezi!… Psihanaliza nu este atunci decât o introspecţie, mai mult sau mai puţin morbidă, a viselor celor morţi, precum şi-a viselor morţilor vii…

Moartea este obscenă şi neruşinată: orice aluzie e preferabilă ei. Să visezi şi să uiţi: să te refugiezi în reverie; să îţi manipulezi cu cea mai aleasă grijă fantasmele, ca să nu vezi goliciunea în putrefacţie. Şi totuşi, să fii sedus de ea, să fii fascinat de oroarea care l-a luat în posesie pe cel drag: în jurul organului în erecţie al morţii doar o soţie de pastor ar pune inel!

De aici concepţia lui Bergman despre teatru şi film,- despre punerea în scenă a inconştientului: “A face film înseamnă pentru mine **a planifica o iluzie până în cel mai mic detaliu**, înseamnă reflectarea unei realităţi pe care, cu cât o trăiesc mai mult cu atât mi se pare mai iluzorie. (…) **Filmul ca vis**, filmul ca muzică. Nici o altă artă nu reuşeşte, aşa cum face cinematograful, **să ocolească conştiinţa noastră diurnă** şi să se îndrepte direct spre sentimentele noastre, în profunzimea casei crepusculare a sufletului.”[39].

Cinematograful e arta de a fugi de realitate, este dexteritatea de-a evita conştiinţa şi chinul ei şi de a te refugia în vis şi iluzie. Sfârşitul filmului nu poate fi decât acel vis luminos din miezul naivităţii paradisiace a copilăriei. Copilul n-are conştiinţă, spune Bergman: Întoarceţi-vă la amintirea senină a copilăriei! Viaţa întreagă este o luptă pentru menţinerea iluziei, cu orice preţ! Şi

---

[38] Ibid. p. 92-93.
[39] Ibid., p.85.

bucuria artei e nemăsurată. E singura care te face câteva clipe să uiţi de moarte.

"Marele compozitor [Johann Sebastian Bach] se întorsese tocmai dintr-o călătorie şi în absenţa sa îi muriseră soţia şi doi dintre copii. El notase în jurnalul său: <<Bunule Dumnezeu, numai de nu mi-aş pierde bucuria>>.

De-a lungul vieţii am trăit tot timpul cu ceea ce Bach numea bucuria sa. Ea a fost cea care m-a salvat în perioadele de criză şi nefericire şi s-a dovedit tot atât de eficace şi de fidelă cum mi-a fost şi inima. Copleşitoare şi greu de stăpânit, dar niciodată ostilă sau distructivă. Bach numea această stare a sa bucurie"[40]. Să fii detaşat de propria ta existenţă, să nu te implici afectiv în nimic din tot ce este în jur: în fond, totul e vis şi iluzie, de ce să te chinui peste măsură?

Fragii sălbatici ai vieţii – care erau simbolul iubirii pure, originare – au devenit martorii tuturor trădărilor. Dacă în casa părinţilor n-a ştiut ce-i iubirea, Ingmar nu va putea iubi niciodată. Căsătorit de câteva ori şi având mai mulţi copii, a trăit detaşat de toţi şi de toate. Dacă totul e vis şi iluzie, nu te poţi ataşa de ceva decât în măsura în care ţi-l planifici şi proiectezi tu însuţi, şi doar în măsura în care-l invoci. De aceea, pentru Bergman doar filmul poate avea cu adevărat caracter erotic: e Erosul prin excelenţă,- stăpânul de necontestat al tuturor dorinţelor, atracţiilor şi seducţiilor chemării celei mai pătimaşe: "Munca la film este o activitate cu un accentuat caracter erotic. Apropierea de actori este fără rezerve, abandonarea reciprocă este totală. Intimitatea, dăruirea, ataşamentul, tandreţea, încrederea, dezinvoltura în faţa ochiului magic al aparatului de filmat – toate acestea oferă un sentiment de siguranţă, poate iluzorie, dar plină de căldură. Încordare şi relaxare, acelaşi ritm al respiraţiei, momente de triumf, momente de deznădejde. **Atmosfera este în mod irezistibil încărcată de sexualitate**"[41].

Cinematograful este un vis colectiv: aproape acelaşi vis îl au toţi. Mai bine spus, a biruit visul celui mai tare – visul regizorului sau scenaristului – şi toţi participă acum, frenetic, perfect dedicaţi, la unul şi-acelaşi vis! Fiecare actor participă la visul comun şi îşi aduce ca jertfă propria trăire, propria spontaneitate: "A fi regizor de film este

---

[40] Ibid., p.52.
[41] Ibid., p. 189-190.

câteodată o adevărată fericire: ca atunci când pe faţa unui personaj apare o expresie neexersată în prealabil, iar camera o înregistrează. Acest lucru s-a întâmplat astăzi. Pe neaşteptate şi fără să repete, Alexander devine foarte palid, pe faţă i se poate citi o durere adevărată. Camera imortalizează clipa. Durerea, inefabila durere a fost prezentă pentru câteva secunde, pentru a nu se mai întoarce niciodată. Ea a existat doar atunci, pentru o singură clipă pe care pelicula a prins-o. Astfel de momente mă fac să cred că toate acele zile şi luni de riguroasă planificare nu au fost în zadar. Este posibil ca eu să trăiesc pentru aceste scurte momente. Întocmai ca un pescuitor de perle"[42].

Dar cum poţi să aşezi un sentiment inefabil, spontan, care nu ştii de unde vine şi unde se duce, într-un cu totul alt context decât acela al intimităţii actorului? Nu este asta o manipulare? Un trafic de perle? – Un trafic cu sentimente nemărturisite? Şi nu sunt aceste sentimente mistificate prin aruncarea în contextul străin al filmului? Doar dacă nu au fost inspirate nemijlocit de naraţiunea însăşi a filmului…

Actorul simte ceva negrăit, şi poate nici nu e pe deplin conştient de ceea ce i se întâmplă, de răbufnirea aceasta surprinzătoare, iar tu, regizorul, îi fixezi pe peliculă expresia, dar nu ca mărturie a acelui sentiment negrăit, ci ca să exprimi altceva,- propriul tău vis, propriul tău sentiment. Oare sentimentele noastre sunt interschimbabile? Pot fi folosite ca monedă de schimb în traficarea iluziilor?

Regizorul este un traficant de iluzii şi sentimente: publicul se va înduioşa privind expresia îndurerată a actorului şi va fi dispus să creadă că durerea aceea sinceră, pe care o recunoaşte ca autentică, e parte integrantă a naraţiunii din film: dar nu va participa de fapt niciodată la clipa în care s-a imprimat pe peliculă expresia acelei dureri. Nu va cunoaşte niciodată acel sentiment inefabil al actorului, şi nu i-l va putea împărtăşi. **Actorul e singur** în durerea lui şi va rămâne singur. Iar publicul se lasă înduioşate de o iluzie ce nu-i a lui. Şi ceilalţi oameni sunt singuri. Sau participă, mai mult sau mai puţin conştient la o simulare a vieţii.

---

[42] Ibid., p,76-77.

Şi cu toate acestea, te-ntrebi: a meritat compromisul? Frumuseţea acelei perle – chiar dacă e izvorâtă dintr-o durere secretă, străină,- nu va mângâia totuşi pe cineva?

Arta disimulării trebuie să o stăpâneşti încă de la-nceput: din familie. Dar oare, pe firul iluziilor succesive – pe care le provoci celorlalţi – nu s-ar putea ajunge totuşi la adevăr?…

În casa unui preot luteran viaţa familială se desfăşura "la vedere", în vitrină, aşa cum se desfăşoară dealtfel în casa oricărui preot: "Ceea ce, privit din exterior, părea să fie o imagine ireproşabilă a unei familii unite, era de fapt mizerie şi conflicte încrâncenate. Negreşit, tata avea un incontestabil talent actoricesc. În afara scenei însă, era nervos, irascibil, avea stări de deprimare"[43]. La cel mai mic zgomot reacţiona violent, ca un nebun ieşit cu totul din minţi. Orice încălcare a tabieturilor prestabilite în casă era pedepsită în mod exemplar, cu cruzime. Mama lui Ingmar era şi ea stresată la maxim, având insomnie cronică. Sora lui Ingmar se cufundase în apatie şi într-un fel de supunere totală, bolnăvicioasă, morbidă. El însuşi se refugiase în lumea lăuntrică, la tot mai mare adâncime. Fratele lui a încercat să se sinucidă, ceea ce, sub presiunea acelor rigori sociale, era de aşteptat. Toţi cei trei copii ai familiei Bergman se simţeau sufocaţi de greutatea unei vinovăţii insuportabile.

Nevoia de afecţiune a lui Ingmar se transformase într-o sete irezistibilă. Dar mama lui a fost întotdeauna **intangibilă**, pătrunsă de o răceală calculată, de o detaşare pregătită cu grijă, în cele mai mici detalii. A fost nevoie să treacă ani şi sute de metri de peliculă pentru ca Ingmar să se-ntâlnească, la capătul tuturor iluziilor premeditate, cu mama lui: dar nici acuma nu ştim dacă-ntâlnirea aceasta este reală, sau numai rodul unei aşteptări de o viaţă , rodul dorinţei de a-i atinge măcar fantasma:

"- Am devenit prieteni, nu-i aşa că am devenit prieteni? Vechea distribuire a rolurilor, cel de mamă şi cel de fiu a dispărut şi acum am devenit prieteni, nu-i aşa? Vorbim deschis unul cu altul, cu încredere, nu-i aşa? Oare pot eu înţelege viaţa mamei? Am eu măcar un punct de la care să pornesc pentru a o înţelege? Sau oare prietenia noastră a fost doar o iluzie? Nu, să nu crezi că mă aflu aici pentru a divaga, zdrobit de reproşurile pe care mi le fac eu însumi. Nu e deloc

---

[43] Ibid., p.151.

aşa. Dar prietenia? Rolurile au rămas aceleaşi. Oare numai replicile s-au schimbat? Jocul s-a desfăşurat conform regulilor pe care eu le-am fixat. Dar dragostea? Ştiu, în familia noastră nu se folosesc astfel de cuvinte. Tata vorbeşte despre Dragostea pentru Dumnezeu când este la biserică. Dar aici acasă? Noi unde eram? Cum ne-am descurcat noi cu inima împărţită, cu această ură abia înăbuşită?

- Trebuie să vorbeşti cu altcineva despre toate astea, eu sunt prea obosită"[44], îi răspunde mama de pe patul de suferinţă şi moarte al spitalului. Însă cu cine să mai vorbească, dacă nu cu ea?

Pare că nici fantasma mamei nu vrea să-i mai vorbească. Probabil că şi fantasmele sunt uneori obosite, şi se pot simţi abuzate. Ingmar a întrebat-o pe mama lui dacă demult, în biroul lui de la Faro, a fost vizitat de ea însăşi, sau era doar o închipuire a ei, doar o fantasmă a dorinţelor lui. Ea spune că nu era ea. Dar şi acum, ea pare a fi o simplă fantasmă inconsistentă, cu voce stinsă şi şovăielnică (probabil lui Ingmar îi răsună în minte doar vocea propriei gândiri, iar amintirea e vaporoasă, nesigură, ca şi el însuşi). Mama are o privire pătrunzătoare, în faţa căreia te vezi silit să îţi pleci ochii: "Mama îşi întoarce acum faţa înspre lumina lămpii de pe birou şi **îi văd privirea întunecată, o privire pe care nu poţi nici s-o înapoiezi, nici s-o suporţi**"[45].

Mama e un demon! pare să spună Bergman. În faţa acestui spectru neîndurat, intangibil, cu care nu poţi comunica autentic, din toată inima, niciodată, Ingmar îşi va continua nesfârşit monologul. "Să fie oare de vină blocajul bergmanian sau altceva?"[46] se-ntreabă el fără rost asupra incapacităţii de a stabili un minim contact cu propria lui mamă.

Cum să regizezi iubirea? Cum să-ţi planifici iluzia tandreţii şi afecţiunii în aşa fel încât scenariul "să ţină",- să fie coerent în năzuinţele sale,- şi întâlnirea să se petreacă aievea?

Atâtea şi-atâtea întrebări fără răspuns: "- De ce s-a făcut din fratele meu un infirm, de ce sora mea a fost redusă la un ţipăt doar, de ce eu a trebuit să trăiesc cu o rană care nu s-a închis niciodată, infectată, şi care îmi străpungea tot corpul? Nu vreau să măsor

---

44 Ibid., p.310.
45 Idem.
46 Ibid., p. 311.

vinovăţia. Nu sunt perceptor. Vreau doar să ştiu de ce mizeria noastră a devenit aşa de îngrozitoare din spatele fragilei faţade a prestigiului social?... (...) De ce eu am rămas atât de mult timp incapabil de a stabili relaţii umane normale?"[47]

Mama pare să îi răspundă, însă cuvintele sunt ale lui Ingmar: "- Posed un întreg arsenal de explicaţii pentru fiecare sentiment, fiecare gest, fiecare indispoziţie fizică. (...) Şi totuşi, mă arunc cu capul înainte în abisul vieţii, fără a mă putea agăţa de nimic. Sună magnific: mă arunc cu capul înainte în abisul vieţii. Abisul acesta este o realitate şi, mai mult decât atât, e un abis fără capăt, dar nimeni nu moare zdrobindu-se de o stâncă sau de fundul unei oglinzi de apă"[48].

Şirul iluminărilor străfulgerate ale amintirilor, modul de a gândi în flash-back, propriu regizorilor, îi va aduce lui Ingmar iluzie după iluzie, fantasmă după fantasmă. Călătoria în irealitatea inconştientului pare să ducă la întâlnirea cu spectrul,- cu aburul alburiu al adevărului. Şi totuşi, ceva în întâlnirea aceasta cu mama este artificial: ceva nu e viu. Nu ştim ce: probabil extazierea estetică în faţa unei expresii de deznădejde, sau manierismul literar, care trădează întotdeauna o lipsă de simţire, un gol de viaţă. Falsitatea felului de-a fi.

Şirul iluziilor programate nu cheamă adevărul adânc, fiinţial, şi nu duc deloc la adevăr: fantasma albă a mamei, cu privire întunecată şi pătrunzătoare, insuportabilă, **e fără voce**! Regizorul şi fiul acestui spectru al maternităţii e cel care îi împrumută vocea şi chiar gândirea lui.

Mama vorbise o singură dată,- o dată pentru totdeauna,- şi doar pentru sine: atunci când îşi scrisese jurnalul secret. "- Am găsit, bineînţeles, jurnalul mamei în seiful de la bancă. După moartea mamei, tata stătea în fiecare zi cu o lupă puternică şi încerca să descifreze acest scris microscopic, câteodată codificat. Şi-a dat seama treptat că nu a cunoscut-o niciodată pe femeia cu care a trăit 50 de ani. Oare de ce nu şi-a ars mama jurnalul? Să fie vorba de o răzbunare premeditată? <<De acum înainte vorbesc eu şi tu nu poţi să mai comunici cu mine, îţi dezvălui partea cea mai intimă a sufletului

[47] Idem.
[48] Idem.

meu şi tu nu-mi poţi răspunde ca de obicei, tăcând. Acum nu mai poţi să taci aşa cum ai tăcut întotdeauna când eu te imploram, plângeam sau urlam>>."[49]

Între credincioşia ipocrită a tatălui şi necredinţa sinceră a mamei, Ingmar o adoptă şi o admiră pe cea din urmă: "În mai puţin de o clipă am înţeles durerea ei în faţa eşecului pe care l-a constituit viaţa ei. Ea, ea nu minţea în ceea ce priveşte viaţa ei, cum minţea tata, **ea nu era credincioasă**. Avea puterea să-şi ia asupra sa o vină, chiar dacă vinovăţia era îndoielnică. Momentele în care ea juca teatru cu pasiune nu-i afectau înţelegerea, şi ceea ce înţelegea era faptul că viaţa ei fusese o catastrofă"[50].

De fapt, prima şi ultima dată când mama i s-a adresat lui Ingmar direct a fost în ziua naşterii sale. Iată cum i se adresează ea în iulie 1918 în jurnalul secret: "…Mă rog lui Dumnezeu, dar fără încredere. Va trebui, fără îndoială, să te descurci singur, cum vei putea"[51]. Acestea sunt ultimele cuvinte ale romanului vieţii sale şi sunt şi unicele cuvinte pe care sinceritatea mamei putea să i le fi adresat: "Acum te-am născut, Ingmar. De-acum înainte eşti cu desăvârşire singur".

De aceea, întâlnirea cu făptura ei alburie, spectrală,- asemănătoare visului în plină lumină al lui Borg din "Fragii sălbatici",- este lipsită cu totul de consistenţă: e doar o aspiraţie ratată, o altă fantasmă printre atâtea alte surogate şi vise,- menite a conferi un moment, o clipă de odihnă a neliniştilor, care să compenseze absenţa dureroasă, definitivă, a Adevărului.

Însă cum să te poţi odihni în amintirea unei copilării palide, străine ţie, cu totul stranii, şi care nici n-a existat?…

[49] Ibidem, p. 312.
[50] Ibid., p. 316.
[51] Ibid., p. 317.

IV. Mesianismul digital

1. Avatarurile psihanalitice ale PRINCIPIULUI DE IDENTITATE

Principiile psihanalizei şi ale psihologiei abisale au ajuns să fie aplicate şi în cazul jocurilor video. Genurile Adventure şi RPG (Role Playing Game) au devenit itinerarii culturale ale căutării identităţii. Ai propriul suflet în faţa ochilor, - ca o adevărată împărăţie a gândurilor şi patimilor „înfometate" de resurse, - cu spectacolul luptelor de apărare sau cucerire, cu abilităţi înnăscute sau dobândite (aşa-numitele „skill"-ri şi „perck"-uri...), şi te întrebi: „Cine sunt eu?" Cine sunt eu cu adevărat? Şi care mi-e numele? Fiindcă de fapt nu ştiu nici cine sunt, nici care mi-e numele „real", numele „de sus dăruit", nu pot decât să le anticipez, fără să le străvăd. Care e numele meu „apocaliptic"? – cel despre care s-a spus: „Biruitorului îi voi da din mana cea ascunsă şi-i voi da lui o pietricică albă şi pe pietricică scris un nume nou, pe care nimeni nu-l ştie, decât primitorul."[1] Biruitorului asupra patimilor precum şi asupra duhurilor întunecate care ni le inspiră i se promite nu numai Edenul de demult, ci Paradisul ceresc însuşi: „Pe cel ce biruieşte îl voi face stâlp în templul Dumnezeului Meu şi afară nu va mai ieşi şi voi scrie pe el numele Dumnezeului Meu şi numele cetăţii Dumnezeului Meu, - al noului Ierusalim, care se pogoară din cer, de la Dumnezeul Meu – şi numele Meu cel nou."[2]

Identitatea de taină a sufletului va fi descoperită doar în vremea Revelaţiei finale („Apocalipsis" înseamnă „Revelaţie", „Descoperire" şi are înţelesul dezvăluirii temeliilor lumii şi temeiurilor sufletelor din „eshaton", adică de la sfârşitul actualei înfăţişări a lumii). Identitatea de taină a sufletului va fi stabilită de fapt de patru nume: numele tău cel nou, scris de către Mesia pe o piatră preţioasă albă, numele lui Dumnezeu-Tatăl, numele Ierusalimului celui ceresc şi numele cel nou al lui Mesia – corespunzător „pronunţării" luminoase a străfulgerării raţiunilor

---

[1] Apocalipsă 2, 17.
[2] Apocalipsă 3, 12.

dumnezeieşti necreate – pe care acum, în starea în care ne găsim, nu putem să îl auzim.

Într-un anumit sens, toate actele culturale (romane, filme, jocuri video) urmăresc să răspundă acestei chemări a asumării unei noi identităţi. Nostalgia a ceea ce încă nu există, a ceea ce n-a fost, răscolirea interioară a unor amintiri străine – care ne-au fost „implantate" prin „jocul" paradigmelor sau modelelor dumnezeieşti necreate – ne atrag irezistibil către cucerirea Paradisului interior, către Împărăţia cerească ce-şi are poarta în sensibilitatea spirituală a inimii noastre. Nu există nici jocuri „demonice", nici jocuri „paradisiace": jocurile sau formele fantastice ale culturii interactive nu sunt decât formele de manifestare a psihologiei noastre, a atitudinii noastre psihologice, precum şi a dorinţelor şi aşteptărilor noastre, a idealurilor noastre celor mai înalte, a viselor noastre celor mai adânci. Creatorii de cultură (inclusiv programatorii de lumi virtuale) expun câte un Weltanschauung: o atitudine a sufletului conceptual formulată[3]. Acest Weltanschauung (literal: concepţie sau viziune conceptuală despre lume şi viaţă) poate fi exprimat acum şi în gramatica limbii fantastice. Principiile au rămas însă aceleaşi.

„Sanitarium"[4] este unul din jocurile celebre ale căutării de sine; el a devenit un clasic al genului "Adventure". Scenariul debutează cu o discuţie telefonică: protagonistul, aflat într-o maşină, se pregăteşte să iasă din parcarea unei clădiri care se presupune a fi o clinică. E noapte. Personajul tău îi spune la telefon unui cunoscut de-al său că a făcut o descoperire uluitoare şi că îi va da mai multe detalii atunci când va ajunge acasă. Desigur că nu va mai ajunge acasă niciodată: va derapa şi se va prăbuşi într-o râpă. Din acest moment începe jocul. Protagonistul acestei păţanii, pe care îl însoţeşti de-a lungul întregului GAME, se trezeşte într-un spital de psihiatrie cu un bandaj pe faţă şi cu o amnezie devastatoare: nu ştie nici cum îl cheamă, nici pe ce lume se află. Acesta eşti tu.

---

[3] Carl Gustav Jung, Puterea sufletului..., Psihologia analitică..., p. 13.

[4] Produs de DreamForge Intertainment, având ca director de proiect pe Scot Noel şi lider programator pe Chad Freeman, jocul se bazează pe un scenariu scris de Mike Nicholson şi Chris Pasetto. Conducătorul întregului program de cercetare şi dezvoltare e Thomas Holmes.

Căutarea identităţii şi anamneza constituie ţelul final al jocului. “Sanitarium” e structurat în mod abil pe nouă capitole alternante; se succed capitolele din lumea reală a clinicii cu capitolele onirice: 1. The Tower Cells (real); 2. The Innocent Abandoned (vis); 3. The Courtyard and Chapel (real); 4. The Circus of Fools (vis) continuat în catabasa “The Cave” şi iluminarea “The Mansion”; 5. The Laboratory (real); 6. The Hive (vis); 7. Morgue and Cemetery (real); 8. The lost Village (vis); 9. The Gauntlet (vis şi trezire la realitate în “Morgan’s last game”).

Protagonistul acestui scenariu începe să îşi reamintească scene din trecutul său pe măsură ce avansează în cercetările din vis, discutând cu personaje mai mult sau mai puţin imaginare, care îi bântuie memoria. Dialogul cu fantasmele care îi apar în aceste transe hipnotice sunt mai revelatorii decât discuţiile cu personalul clinicii, ai cărei membri par să aibă întotdeauna ceva de ascuns. Suntem invitaţi să devenim părtaşi “logicii” nebuniei şi să nu avem încredere decât în oamenii ce ne apar în vis. Chiar dacă s-ar părea că unii dintre aceştia sunt îngeri, nu putem să ieşim de sub impresia solipsismului absolut: suntem în miezul fascinant al schizofreniei, în care până şi personajele virtuale îţi confirmă că eşti nebun!

De-a lungul desfăşurării dialogurilor, protagonistul scenariului,- cu care eşti invitat să te identifici,- află că îl cheamă Max şi că s-a ocupat de destinul tragic al copiilor dintr-o comunitate răvăşită de molimă: virusul DNAV, apărut la nou-născuţi, a ucis toţi copii din zonă după ce i-a deformat şi i-a schilodit vreme de câţiva ani. Lui Max îi apare o imagine din copilărie în care el, copilul ascultător de părinţi şi protector al surorii lui, nu poate să îi găsească acesteia din urmă păpuşa pentru a i-o aduce să o aline în suferinţă. Visul care urmează acestei scene se va sfârşi cu înţelegerea raţiunii pentru care a ales mai târziu profesiunea de medic: moartea surorii lui a fost aceea care l-a determinat să lupte pentru vindecarea tuturor copiilor. Pe măsură ce se succed visele, protagonistul va afla că este doctor, că îl cheamă Max Laughton, că pe sora lui o chemase Sarah şi că murise cu dorinţa ultimă neîmplinită. El are o străfulgerare în care îi apare soţia, Jennifer Laughton, ce îi va vorbi despre “molima lui Quetzalquatl”, care i-a decimat pe azteci. În laboratorul clinicii Max va afla la un radio că lumea îi jeleşte pe copiii ce fuseseră trataţi cu medicamentul HOPE (“drogul speranţei”) şi care, în ciuda

îmbunătăţirii stării lor de început, începuseră să moară unul câte unul. În timp ce se află la morgă, în zona cimitirului, Max are o nouă străfulgerare a reamintirii: el înţelege că medicamentul HOPE este conceput de Dr. Morgan, colegul lui, care îl şi tratează acum, împiedicându-l să descopere adevărul, comportându-se cu agresivitate şi dorinţă de dominaţie. Explozia generatorului de căldură din turnul celulelor, în urma căreia muriseră toţi pacienţii din turn, şi în care putea să moară şi el, dacă nu-l părăsea din timp, ne face să înţelegem că doctorul Morgan nu se dă în lături de la nimic pentru a-şi împlini scopurile. Într-un clişeu al anamnezei, lui Max îi apare Dr. Morgan, care îl îndeamnă pe Max să continue cercetările în vederea îmbunătăţirii medicamentului HOPE, conceput de el şi pentru a aduce bani clinirii. Max însă îi reproşează că i s-au înjumătăţit fondurile de cercetare a panaceului universal tocmai acum, când se află aproape de finalizare. El îl ameninţă pe Morgan că părăseşte clinica şi societatea MERCy (titlul însemnând “milă”, dar şi “mercenar”, deoarece litera “y” nu e cu majusculă), luând cu sine toate cercetările sale privind panaceul pe care l-a descoperit. Morgan îl tempereazăşi pare că lucrurile vor fi aplanate, însă acum Max este convins că Dr. Morgan e cel care doreşte să îl elimine.

Dr. Morgan încearcă să îi domine mintea, să îi provoace transe hipnotice fără ieşire, tratându-l pe Max ca pe un pacient indezirabil. Visele lui Max sunt însă mai logice decât realitatea însăşi, chiar dacă imaginile iau chipul nebuniei. El se va identifica pe rând cu sora lui, Sarah, cu eroul mitologic Grimwal, şi cu războinicul aztec pornit împotriva demonului alb Quetzalquatl, fiecare incursiune într-o altă identitate conferindu-i noi revelaţii referitoare la sine. La sfârşitul acestor aventuri, în care Max trebuie să găsească tot felul de chei ale înţelegerii şi să rezolve o multitudine de jocuri logice, Dr. Morgan îi va spune: “- Tu, Max, nu i-ai putut salva pe copii, aşa cum nu ai putut s-o salvezi nici pe sora ta. Tu eşti cel mai mare duşman al tău.” “Ultimul joc al lui Morgan”, în care acesta iese înfrânt, se soldează cu reamintirea totală şi cu restabilirea ordinii lucrurilor.

Raţiunile nebuniei şi iluminările inconştientului se “dovedesc” mai puternice decât chemările conştiinţei. În spatele acestui “triumf” al inconştientului se află însă o echipă întreagă de programatori de geniu: în spatele fantasmelor şi spectrelor inconştientului se află geniul conştiinţei.

Filmul “Gothika”, regizat de Mathieu Kassowitz şi având ca producători pe Joel Silver şi Robert Zemeckis, preia unele dintre clişeele jocului. În urma unui accident de maşină, doctoriţa de psihiatrie Miranda Grey (interpretată de actriţa Halle Berry) ajunge să fie internată ca pacientă. Ea avusese în grijă o pacientă posedată de viziunea unor torturi satanice (Penelope Cruz), însă nu îi dă crezare acesteia decât atunci când ajunge ea însăşi posedată de duhul răzbunător al unei fete. Alunecarea în paranormal şi atmosfera tenebrelor din spital creează o atmosferă în care neverosimilul devine palpabil. Alternarea fazelor de demenţă cu a celor ale lucidităţii de detectiv sunt proprii şi jocurilor, şi filmelor psihanalitice. La capătul lor nu se află decât descoperirea unor orori. În cazul nostru, Miranda Grey descoperă că soţul ei, Douglas Grey, directorul clinicii, pe care l-a ucis bestial în timp ce era posedată de duhul acelei fete, era un sadic ce se credea Dumnezeu şi care se distra torturându-şi psihic şi sexual pacientele. Naraţiunea grăbită, scenele de violenţă şi urmărire, apariţiile duhului fetei ce fusese ucisă de Douglas, ne ţin cu răsuflarea tăiată, astfel încât abia la sfârşit ajungem să ne-ntrebăm dacă este cu-adevărat cu putinţă ca duhurile victimelor să se întoarcă din nou pe pământ ca să îşi facă dreptate singure.

Atât în genul acesta de filme, cât şi în jocul video, apare **mitul mântuitorului ce se ignoră pe sine**. Oare nu sunt eu „The One”? Oare nu sunt eu „alesul” graţiei? Aşa cum cel care i se opune îşi pusese şi el la rândul său întrebarea: Oare nu sunt eu Dumnezeu – dacă pot dispune de viaţa şi psihicul altora, dacă îi pot manipula şi domina prin magia mea, dacă îi pot chiar ucide? Iar uneori ispita mesianismului şi ispita autoîndumnezeirii – proprie Antihristului – se pot manifesta în una şi aceeaşi persoană...

2. Mitul Mântuitorului ce se ignoră pe sine

Filmul “Total Recall” (SUA, 1990) regizat de Paul Verhoeven este un SF care presupune **manipularea prin schimbarea identităţii**. Protagonistul filmului este Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger), un muncitor cu pickamer-ul în miezul unei civilizaţii futuriste. La un moment dat el vede o reclamă a unei societăţi numite “Recall” ce face implanturi cerebrale în aşa fel încât să ai amintiri despre lucruri pe care în realitate nu le-ai trăit niciodată.

Quaid va merge la această societate pentru a i se implanta amintirea unei excursii pe Marte – planeta pe care nu şi-a putut permite să o viziteze niciodată (Amintirile netrăitului sunt însă mult mai ieftine!).

Funcţionarul care îi vinde "pachetul de amintiri" al sejurului pe Marte nu îi oferă fantasmele unei călătorii obişnuite, ci amintirea unui scenariu în care Quaid să fie agent secret cu misiunea "de a salva lumea". Quaid acceptă şi este supus unui test psihologic precum şi unei examinări a dorinţelor – în care i se oferă chiar şi prototipul ideal al femeii de care se va îndrăgosti în cadrul scenariului amintirii. El alege o brunetă atletică, "sălbatică", fără cenzuri morale, o "uşuratică", opusul soţiei sale Lori (Sharon Stone), care e blondă, grijulie, fidelă, "domestică".

Quaid este sedat în vederea implantului şi are o explozie de paranoia, un fel de coşmar în care spune că cineva încearcă să îl ucidă. Funcţionarul care îi oferise "călătoria în ireal" e confruntat cu operatorii – care îi spun că ceva n-a funcţionat bine şi clientul este un agent secret căruia îi fusese ştearsă memoria. Drogul a făcut să iasă din inconştient amintirea acelei vieţi ascunse. Funcţionarul le spune că scenariul implantului conţine chiar această misiune de agent secret şi nu este nici o eroare în program – în afară de ignoranţa şi panica lor. Dar operatorii îi răspund că încă nu au făcut implantul şi că clientul lor este cu adevărat un agent secret căruia îi fusese ştearsă memoria şi identitatea.

Quaid fusese adormit cu narcotice şi nu ne putem da seama dacă ceea ce discută operatorii este real sau dacă nu cumva am intrat deja în visul său programat. Quaid se trezeşte într-un taxi şi simte că are un gol de memorie. De acum înainte el se va simţi victima unei conspiraţii: colegii de servici se întorc împotriva lui şi încearcă să îl ucidă, însă vor fi ucişi ei de el, soţia încearcă şi ea să-l ucidă, el o dezarmează, iar apoi ea recunoaşte că nu e soţia lui reală, ci doar îl supraveghează de câteva luni: amintirea căsătoriei lor fusese doar un implant.

Quaid reuşeşte să fugă pe Marte şi încearcă să afle cine e el cu adevărat. Află că pe Marte există un guvernator cu puteri absolute – Cohaegen – şi o mişcare de rebeliune împotriva lui. Se întâlneşte cu "bruneta atletică" – Melina (Rachel Ticotin) care este o prostituată de lux dintr-un cartier subteran rău famat, frecventat de mutanţi. Află că el însuşi era mâna dreaptă a lui Cohaegen şi se numea Hauser. Acum

însă Cohaegen vrea să-l ucidă pentru că Quaid-Hauser a trecut de partea celor asupriţi – de partea rebelilor. Melina nu crede că Quaid este de partea rebelilor decât atunci când acesta este pe punctul de a fi omorât. Quaid ştie că este "Alesul", cel menit să salveze lumea marţiană, dar timpul presează şi nu-şi poate aminti nimic. Melina îl conduce la şeful rebelilor, care are calităţi paranormale şi care îl ajută să-şi înţeleagă misiunea: Quaid trebuie să ajungă într-o mină în care se află un reactor nuclear construit acum câteva mii de ani de o civilizaţie complet necunoscută şi să pornească reactorul. Acesta va declanşa reacţia necesară pentru crearea pe Marte a unei atmosfere asemănătoare celei de pe Pământ. Quaid îi spune atunci şefului rebelilor – un mutant cu puteri magice – că are dileme de personalitate, că nu ştie de fapt cine e el în realitate: Quaid sau Hauser. Mutantul îi spune că identitatea omului, cea adevărată, este cea conferită de faptele sale şi de misiunea sa. "Faptele tale sunt cele care te definesc. Ele îţi spun cine eşti tu", i se insinuează în gânduri mutantul. Quaid e acuma convins de **mesianitatea** sa.

Rebelii sunt însă atacaţi, şeful lor e ucis, iar Quaid şi Melina sunt duşi în faţa lui Cohaegen. Acesta îi mulţumeşte lui Quaid pentru că l-a condus (inconştient) la şeful rebelilor: de ani de zile încercase să îl găsească şi să-l ucidă. El îi prezintă o înregistrare a lui Hauser în care acesta afirmă că se supune de bună voie schimbării de identitate în "Quaid" tocmai pentru a-l prinde pe şeful rebelilor.

Quaid refuză să ia înapoi memoria şi identitatea pe care le-a avut în trecut deoarece îl consideră pe Hauser partea întunecată a personalităţii sale. Va reuşi să evadeze împreună cu Melina înainte de a fi supus unui nou implant şi de a redeveni "Hauser": îi va ucide pe Cohaegen şi pe oamenii lui, va porni reactorul, va crea pe Marte o atmosferă ca pe Pământ, va deveni "mântuitorul" lumii celei noi… Cohaegen îşi exercitase dominaţia asupra lumii de pe Marte prin monopolul aerului, deci avea interesul ca reactorul generator al atmosferei planetare, construit de extratereştri rămaşi necunoscuţi, să nu fie pornit niciodată. De fapt, toţi protagoniştii istoriei care-au avut patima dominaţiei lumii au încercat să controleze masele printr-o anumită resursă deficitară. Cohaegen nu face excepţie, aerul condiţionat fiind aici resursa prin a cărei gestionare îşi asigură el supremaţia. Tactica atragerii rebelilor în capcană prin schimbarea de identitate a omului său este în spiritul menţinerii acestui monopol.

Cuvântul „aer condiţionat" are aici chiar sensul de condiţionare a vieţii în schimbul supunerii.

Ultima secvanţă, în care Quaid e cu Melina pe munte, pune totul sub semnul iluziei şi autoamăgirii. El se întreabă, într-o străfulgerare de luciditate: "- Dar oare totul nu este numai un vis?" la care Melina îi răspunde: "- Atunci sărută-mă repede, înainte să te trezeşti". Dar cum să mai vrei să te desprinzi dintr-o schizofrenie atât de ademenitoare?

Cheia filmului se află în secvenţa în care Quaid îşi alege partenera de acţiune: "bruneta atletică" pe care o alege de pe display-ul celor de la societatea "Recall" are fizionomia **identică**, nu asemănătoare, cu cea a Melinei: de unde ar fi avut operatorii aceia **exact** fotografia ei? Deci totul e doar un vis,- în care noul "Mesia" este un paranoic ce distruge convenţiile, se întoarce împotriva propriei familii, ajungând în final să-şi ucidă (virtual) soţia, colegii, şi în genere pe toţi aceia care nu înţeleg, sau care stau în calea mesianismului său.

Simon Magul şi prostituata Elena din Tyr sunt prototipul biblic al perechii Quaid-Melina: mitul prostituatei nu este deloc întâmplător. Simon Magul spunea că el însuşi este Dumnezeu aşa cum s-a arătat samarinenilor – un fel de Demiurg inferior – în vreme ce Elena era Cugetarea – Divinitatea supremă a lumii!…

"Hauser" este **întruchiparea mitului ereziarh al unui Mesia care la început nu este conştient de mesianitatea sa**.

Mântuitorul care încă nu ştie că e „cel ales", „alesul" care până la un anumit moment dat îşi ignoră propria mesianitate, propriul destin de salvator al umanităţii pierdute, nu poate fi decât om. Ignoranţa de sine este o calitate exclusiv omenească. Din această cauză, filmul "Total Recall" nu este decât o fascinantă punere în scenă a mitului faustic – din perspectiva blasfemiei arianismului. Scena este planeta Marte, a cărei configuraţie deşertică anunţă starea Pământului din viitor. Extratereştrii sunt dumnezeii din umbră ai acestei lumi, iar omul "mântuirii" nu trebuie decât să apese pe un buton.

Bunătatea eroului este înşelătoare: fascinaţia pe care o răspândeşte în jur eroul, virilitatea şi seducţia acestui preaomenesc "fiu amnezic al lui Dumnezeu" sunt proprii şi unui om cu adevărat bun, dar şi Antichristului.

Filmul SF “Dune” (Produs în 1984 în regia lui David Lynch), turnat după romanul omonim al lui Franck Herbert[5], tratează aceeaşi condiţie existenţială a mântuitorului ce se ignoră pe sine.

Protagonistul scenariului, Paul Atreides (Kyle MacLuchlan), aparţinând casei nobiliare Atreides – aflată în rivalitate şi luptă pe viaţă şi pe moarte cu casa Harkonnen de pe planeta Arrakis, supranumită Dune, urmează calea “profeţiei” surorilor Bene Geserit (o castă a proorociţelor din care făceau parte femei cu darul clarviziunii şi hipersensibilităţii,- o societate de “pythii” oraculare din care făcea parte şi mama sa, Gesicca). Eroul se vede nevoit să apeleze la oamenii deşertului – fremenii – şi la un moment dat îşi descoperă mesianitatea: el este Muad’Dib, “Umbra şoarecelui lunii”, Cel Aşteptat de fremeni spre a le dărui libertatea, cel chemat să restabilească armonia planetară şi ordinea în întregul Univers.

Planeta Dune este un deşert de nisip a cărui valoare constă în extracţia “mirodeniei” (“spice” în lb. engleză) – o substanţă produsă de nişte viermi gigantici a cărei valoare inestimabilă (generatoare de energie înaltă) justifică toate războaiele şi patimile de dominaţie. “Mirodenia” e o parabolă SF a petrolului lumii arabe, pe care „Alesul”, asemenea unui Kamikadze musulman, e gata să îl distrugă în întregime, într-un fel de holocaust nuclear, dacă nu i se recunoaşte puterea de către “nobilimea” galactică (aceasta din urmă fiind metafora civilizaţiei europene). Sursele romanului şi filmului omonim sunt deja evidente: Paul Atreides – născut într-o cultură tipic europeană – îşi descoperă adevăratele origini şi declanşează „războiul sfânt” – Jihad-ul islamic – fiind în stare să distrugă într-o reacţie de cataclism nuclear întreaga “mirodenie” de pe Dune, cu oameni cu tot, în cazul în care nu îi vor fi satisfăcute revendicările. Oricât de bune şi de generoase ar fi aceste revendicări, oricât de dezinteresate, acţiunea “sinucigaşă” a lui Paul îngrozeşte la fel cum îngrozesc azi atentatele sinucigaşe cu bombă ale musulmanilor.

Ideea şantajului “mântuitor se insinuează în conştiinţa publicului ca fiind expresia superiorităţii structurale a civilizaţiei şi gândirii islamice. Între distrugerea „mirodeniei” prin holocaust nuclear şi distrugerea petrolului prin incendierea sondelor de extracţie nu există decât o diferenţă de imagine: în fond, se urmăreşte

---

[5] Franck Herbert, Dune, Ed. Nemira, Bucureşti 1993.

acţiunea de monopol asupra unei resurse deficitare – râvnite de toată lumea – pentru asigurarea dominaţiei asupra lumii. Vom vedea mai târziu că „aerul condiţionat”, „petrolul”, „apa”, „mirodenia” sau chiar „sănătatea” (şi „viaţa” însăşi, manipulate prin echilibrul dintre un virus mortal creat artificial şi antidotul său) nu sunt decât ipostazele prin care se realizează monopol aceloraşi oameni şi trusturi de dominaţie.

Jocul RPG omonim[6] urmăreşte aproape fidel scenariul filmului, liniile sau opţiunile de dialog fiind mai devreme sau mai târziu epuizate, neputându-se evita senzaţia generală de liniaritate. Cu alte cuvinte, orice ai face, tot acolo ajungi: nu te poţi sustrage destinului prestabilit, nici fatalităţii soartei (chiar dacă e „dulce”). Toate sunt predestinate şi irevocabile. Dacă tu eşti „The One”, nu-ţi mai rămâne decât să te laşi posedat de propriul destin. „Moira – anthropo daimon”, spuneau grecii: „soarta este demonul omului”.

Seria romanelor lui Franck Herbert mai conţine cărţile “Copiii Dunei”, “Canonicatul Dune”, “Împăratul-Zeu al Dunei”, “Mântuitorul Dunei” şi “Ereticii Dunei”, din care prima a fost deja ecranizată. “Dune Messiah” – “Mântuitorul Dunei” – este romanul în care unul din urmaşii lui Paul Atreides, care va deveni “Mântuitorul planetei”, se preschimbă într-un vierme!… Chiar dacă viermele este gigantic, cu mii de colţi interiori, şi ne inspiră respect, teamă şi cutremurare, nu ni-L putem închipui pe Messiah – chiar şi al altor lumi, paralele sau îndeajuns de îndepărtate, - sub înfăţişarea unui balaur-Leviathan.

Subconştientul oamenilor trebuie însă pregătit pentru ceea ce va veni şi pentru cel care va stăpâni vremurile. Dar cine este de fapt acela care devine una cu Fiara nisipurilor?

3. Gustul nisipului. Apostolatul nebunilor şi al retardaţilor mintal

Kaspar Hauser, un adolescent de aproape 17 ani, este descoperit la începutul verii anului 1828 în piaţa centrală din Nuerenberg. Stătea nemişcat, cu mâna întinsă în vid, ţinând în ea o

---

[6] DUNE, Producător: Virgin Games LTD&Cryo Interactive Entertainment, 1995.

scrisoare către un anumit căpitan de cavalerie din regimentul al şaselea. Ziua în care fusese descoperit putea fi considerată ziua lui de naştere; până atunci el fusese ţinut în recluziune şi întuneric, ascuns privirilor oamenilor. El avea mintea unui copil de 2 ani, care crescuse fără nici un contact cu oamenii, dar care avea totuşi uluitoare străfulgerări de inteligenţă: pur şi simplu avea o cu totul altă percepţie a lucrurilor.

S-a răspândit zvonul că acesta ar fi copilul nedorit al Marii Ducese de Baden, sau chiar fiul nelegitim al lui Napoleon. El este privit cu suspiciune şi reticenţă şi se loveşte pretutindeni de negarea şi egocentrismul uman. Va fi asasinat de aceiaşi oameni care-l ţinuseră în recluziune forţată, şi care îl condamnaseră inexorabil la imbecilitate[7].

Filmul "Kaspar Hauser, sau Fiecare pentru sine şi Dumnezeu împotriva tuturor", în regia lui Werner Herzog, aparţine cinematografiei "Noului val german", care încearcă să ne confere o nouă viziune asupra realităţii. Această nouă perspectivă asupra realului e oferită prin intermediul lui Kaspar Hauser; suntem invitaţi să privim lumea prin ochii plini de candoare şi înţelegere ai unui alienat mintal; suntem chemaţi să fim martorii viziunilor lui şi-ai modului său specific de percepţie a realităţii şi transcendenţei.

Protagonistul filmului este interpretat de un anonim în vârstă de 43 de ani cu chipul rămas tânăr, care nu mai jucase niciodată în viaţa lui, şi care şi-a petrecut aproape 20 de ani din viaţă prin închisori, sanatorii, sau aziluri pentru inadaptaţii lumii. El în film **îşi interpretează propria lui existenţă**, şi ceea ce a rămas în memoria de celuloid a peliculei nu este neapărat destinul lui Kaspar Hauser, ci propria lui dramă, suferinţa anilor de tăcere mintală şi recluziune a atâtor suferinzi anonim. Numele acestui actor improvizat este Bruno.

Pentru acest retardat mintal lumea întreagă este însufleţită şi pulsează de viaţă. Sufletul Lumii trebuie respectat. Pentru Kaspar, merele sunt vii, şi nimeni nu poate să îi anuleze convingerea: "Lui Danmer îi cade un măr pe jos, mărul se rostogoleşte un timp pe alee. Danmer vrea să ridice din nou mărul. Kaspar spune că mărul acela

[7] Constantin Popescu, Realitate şi ficţiune, 3, în "Almanahul literar" 1987, p. 242.

este obosit de atâta alergat şi nu ar mai trebui chinuit şi mai mult. Danmer încearcă să-l povăţuiască pe Kaspar că mărul nu are viaţă şi că depinde de el ce direcţie urmează să ia mărul şi că fructul cade acolo unde e aruncat. Pentru a-i demonstra, aruncă un măr care se rostogoleşte de-a lungul aleii. Mărul însă se rostogoleşte mai departe şi acesta este pentru Kaspar un contraargument care îi întăreşte părerea. Danmer încearcă acum să-l convingă pe Kaspar mai puţin prin argumente, cât mai mult prin intuiţie succesivă. El aruncă un măr spre Fuhrmann, iar acesta, pentru a arăta că mărul se opreşte la voinţa şi intervenţia lui, întinde piciorul şi-l opreşte. Mărul însă are viteză, aşa încât sare peste piciorul lui şi se rostogoleşte mai departe. Kaspar este extraordinar de bucuros de dibăcia şi înţelepciunea mărului şi sfătuieşte un măr pe care îl ţine în mână, înainte de a-i da drumul, să facă la fel. Mărul sare peste pantoful lui Fuhrmann. Kaspar chiuie de bucurie şi Fuhrmann şi Danmer nu ştiu pentru moment ce să mai spună”[8].

Cei doi adulţi se gândesc să amâne argumentaţia. Ei nu se gândesc nici o clipă că viziunea de basm a lui Kaspar,- cu aceste mere vrăjite de candoarea lui şi însufleţite de bucuria lui,- ar putea fi cea adevărată. Pentru adulţi totul e mort, guvernat de legi şi mecanisme necruţătoare.

Pentru Kaspar totul are spontaneitate şi lucrurile se manifestă imprevizibil. Realităţile adânci sunt vii şi emergente: îşi vor păstra tot timpul privilegiul de-a ne surprinde.

Kaspar are **viziunea Caucazului** – un şir de munţi roşii cu stranii arhitecturi albe, înalte, având turle ascuţite – ce par a fi arhitectura altei planete, altei lumi – apoi **viziunea Insulei primordiale**, în centrul căreia, pe un platou înalt şi stâncos, priveşte în zare femeia înveşmântată în mătase. Kaspar ştie că femeia aceasta e Moartea.

Viziunea deşertului cuprinde perspectiva panoramică a unei imensităţi nisipoase, în care se vede o caravană mare, condusă de un berber orb. În faţa călătorilor se văd munţi înalţi, şi ei sunt convinşi că s-au rătăcit şi că orbul şi-a pierdut simţul orientării în spaţiu. “Unul dintre ei se îndreaptă călare spre conducătorul caravanei,

---

[8] Werner Herzog, Scenariul filmului “Kaspar Hauser”, Rev. “Secolul 20” nr. 277-278-279/ 1984, p. 55.

spunându-i că trebuie să se fi rătăcit, pentru că în faţa lor sunt munţi înalţi. Atunci conducătorul caravanei se opreşte, adulmecă şi apoi ridică o mână de nisip şi o duce la buze, gustându-l cu grijă. Fiule – spune orbul – fiule, voi vă înşelaţi. Ceea ce vedeţi în faţa noastră, nu sunt munţi. La mijloc nu este decât o închipuire, o reflectare…”[9]

Această **parabolă a gustării nisipurilor** şi a adulmecării aerului uscat al deşertului este aceea a descoperirii unui **nou mod de percepţie a realităţii**. Iar filmul ne propune un nou mod de gândire, mai puţin influenţat de prejudecăţi sau de clişee ale imaginaţiei.

Oamenii însă nu vor fi niciodată în stare să surprindă **viaţa în stare pură**. Kaspar a murit asasinat. Asistăm la disecţia lui de către medici. Medicii sunt ca nişte ulii, ca nişte păsări de pradă: nişte animale avide de cunoaştere, dar mai cu seamă de confirmarea unor prejudecăţi. Ei descoperă că în comparaţie cu creierul mare, creierul mic este relativ mare şi dezvoltat şi că lobul posterior al emisferei stângi nu acoperă complet creierul mic, aşa cum ar fi fost de aşteptat. Medicii lucrează în continuare “cu nesaţ”, până ce secţionează tot creierul în bucăţi informe. Aceasta este cunoaşterea: disecţia ştiinţifică a unui cadavru pe care l-a părăsit definitiv viaţa. Mesajul lui Kaspar rămâne neauzit, neînţeles.

Afară oamenii aşteaptă cu nerăbdare, neliniştiţi, o trăsură. Trăsura soseşte într-un târziu şi călătorii se precipită să urce. Trăsura nu mai porneşte şi nu va mai pleca niciunde. Călătorii nu protestează, şi parcă ar fi încremeniţi. Era destul să se ştie într-însa.

Acesta este mesajul final al filmului: **oamenii se grăbesc şi se zbuciumă, ca să nu plece de fapt niciunde**. Se mulţumesc cu confortul propriei lor minţi şi a lumii sterile pe care aceasta le-o deschide percepţiei. Imanenţa a biruit. În mintea lor nu există nici transcendenţă, nici mesageri ai ei… percepţia lor este **pururea liniştită**.

4. Ce înseamnă a fi posedat de “daimonul” identităţii

Preluarea unui avatar într-un joc video, asumarea unei identităţi străine – sau însuşirea unei identităţi virtuale – are riscurile ei. Despre un astfel de risc ne vorbeşte şi ne dă mărturie cu

---

[9] Ibid., p. 59.

rigurozitate psihologică regizorul Akira Kurosawa în gramatica limbii fantastice.

Filmul "Kagemusha" ("Sosia") în regia lui Akira Kurosawa surprinde transformarea lăuntrică a unei sosii sub influenţa măştii pe care a fost nevoită s-o poarte..

Shingen, şeful clanului Takeda (ne aflăm în Japonia Evului Mediu!) este rănit de moarte într-un atentat şi porunceşte ca timp de trei ani moartea lui să fie ţinută secretă. Dublura, sosia lui, va fi un bandit ce fusese condamnat la spânzurătoare şi care îi semăna leit (acesta va fi interprtat de Tatsuya Nakadai). Kagemusha îşi intră în rol aşa de bine încât în momentul în care e concediat, după trei ani, se va implica în lupta dintre clanuri şi va muri eroic, scufundându-se în ape odată cu steagul clanului.

Nevoia de fidelitate faţă de cel care nu eşti tu te poate duce foarte departe, ne spune scenariul. Te poate duce până la moarte,- până la gestul asumării morţii unui străin. Aceasta este o perspectivă nouă asupra "dublei personalităţi" din psihologie: să încerci să devii altul, să te sacrifici în numele celui care nu eşti tu,- într-un gest în acelaşi timp sublim, inutil şi tragic! Titlul de "şef şi mântuitor al clanului" îţi fură minţile încât te poate face să uiţi la un moment dat că eşti un impostor, sau chiar dacă ai conştiinţa acestei fraude, te va determina să faci abstracţie de propria identitate. Tentaţia de a fi "un hristos", "un ales", sau chiar "Alesul", care pe mulţi i-a aruncat direct în nebunie, îşi află în filmul "Kagemusha" cea mai bună descriere psihologică. Tot aici se află şi germenii psihologiei abisale în cazul Antichristului, al "Impostorului prin excelenţă", deşi filmul nu îşi propune aceasta, şi nu năzuieşte atât de departe.

Impostorul cinic ajunge să se identifice cu impostura, ca şi cum noua lui viaţă, cu care s-a acomodat vreme de trei ani de zile, şi în care a avut destule ocazii să se apropie de candoarea unor suflete pure,- asemenea nepoţelului celui decedat,- îi cere inexorabil dăruirea totală: îi cere moartea! Pierderea personalităţii nu mai este atât de devastatoare în momentul în care personalitatea nouă pe care-o adopţi (şi te-adoptă) – personalitatea şi fiinţa cea adoptivă – îţi oferă o emoţie şi o melancolie nesperată vreodată. Chiar dacă sosia, dublura, ajunge în sclavia propriei sale imagini, ea ajunge să accepte cu bucurie să fie **manipulată de propriul chip**: există o acceptare frenetică a fatalităţii condiţiei umane a şefului clanului. Filmul lui

Kurosawa este o declaraţie extrem de convingătoare că merită: el descrie nu numai frenezia unui închipuit, ci entuziasmul tuturor energumenilor, al tuturor celor posedaţi de mândria de-a fi "aleşii" lumii, şi care nu mai zăbovesc să cugete asupra ridicolului propriei imposturi, fiind furaţi de vraja scenariului noului destin. "Opera sa este o meditaţie respectuoasă asupra destinului uman, o discretă lamentaţie asupra istoriei şi o neostenită jubilaţie în faţa frumuseţilor adesea amare ale vieţii. <<Viaţa este vis şi amăgire. Bucură-te că ţi-a fost dăruită>>, astfel cântă războinicul la vestea morţii adversarului său, omagiindu-l, şi însoţindu-şi cuvintele cu un dans al evantaiului, cu gesturi de graţie sobră şi perfidă – una din cele mai uimitoare scene din film"[10]. Căutarea "noului sine însuşi"[11], căutare care se va încheia cu moartea – fiindcă aceasta este cu-adevărat **atingerea noului sine** -, nu va fi decât alegerea unui alt vis. Să părăseşti **visul care eşti tu** pentru o altă amăgire,- pe care numai moartea o va face reală,- şi să o faci reală prin moartea asumată de bunăvoie, adică tocmai prin accelerarea sfârşitului ei, constituie până astăzi unul din paradoxurile cele mai tragice ale Adevărului.

5. „Mesianismul" magiei erotice

Filmul **"Maica Ioana a îngerilor"** în regia lui Jerzy Kawalerowicz (1960) se bazează pe un fapt real. Faptele au fost însă răstălmăcite complet: au fost aduse în consonanţă cu propria noastră condiţie existenţială,- profund marcată de necredinţă şi supreficialitate. Faptele sunt desfigurate şi reduse la măsura necredinţei noastre. De parcă nedreptatea care i s-a făcut în epocă Părintelui Grandier n-ar fi fost de ajuns: trebuia să îi fie întinată şi memoria!…

În secolul al XVI-lea a rămas consemnat în istorie cazul "diavolilor de la Loudun": stareţa Jeanne a mânăstirii Ursulinelor din Loudun îi oferă Părintelui Urbain Grandier slujba de duhovnic, însă acesta o refuză. Stareţa îl va învinui mai târziu pe preot că i-ar fi făcut vrăji şi ar fi lăsat-o pradă unor demoni erotici: mai mult, susţinea că

---

[10] Dana Dumitru, Kagemusha, în Rev. "România literară" nr. 2/17.01.1982, p. 17.

[11] Ecaterina Oproiu, Samuraii, Cannes '80.

însuşi Grandier îi apare în vis şi o posedă. Şi alte maici se zbăteau în convulsii şi pretindeau că sunt posedate de duhul erotic al lui Grandier. Preotul a reuşit să respingă toate aceste acuzaţii, însă, după o vreme, o rudă a Maicii Ioana care îndeplinea funcţia de consilier al cardinalului Richelieu a redeschis procesul de vrăjitorie şi a obţinut condamnarea şi arderea pe rug a lui Grandier.

Nevinovăţia Părintelui Grandier a fost dovedită abia în 1665, după ce Maica Ioana "a îngerilor" întunericului a murit paralizată în urma unor tulburări nervoase grave, şi după ce au murit şi cei doi martori mincinoşi ai acuzării: unul în convulsii, iar altul într-o criză de nebunie maniacală[12].

În filmul lui Jerzy Kawalerowicz, Părintele Suryn (Mieczyslaw Voit), venit la mânăstire ca să le exorcizeze pe maicile conduse de Ioana (Lucyna Winnicka), sfârşeşte prin a se îndrăgosti de aceasta din urmă. El o sărută pe măicuţa îndrăcită şi demonul care o poseda trece în el. Scena este ambiguă. Se poate spune şi că preotul alege în mod deliberat să se expună demonului – doar ca să le elibereze pe maici: el ucide un om nevinovat de la hanul din apropiere şi astfel ni se dă de-nţeles că a preluat maleficul maicilor asupra sa.

"Metoda" aceasta de "seducţie a demonului" nu are nimic de-a face nici cu exorcismul autentic al slujbei ierurgice, şi nici cu credinţa creştină: nu poţi să-l eliberezi pe altul doar punându-ţi tu lanţurile păcatului său de moarte. Diavolul nu-ţi garantează nimic,- şi cu atât mai mult, nu-ţi garantează un târg cinstit!… De unde ştii că, odată ieşit din maici, nu se va întoarce?

În 1970, la zece ani după filmul lui Kawalerowicz, Ken Russell va realiza filmul **"Diavolii"**, cu Oliver Reed în rolul Părintelui şi Vanessa Redgrave în rolul Maicii Ioana. Filmul se inspiră din cartea lui Aldous Huxley "The Devils of Loudun" şi din piesa "The Devils" a dramaturgului John Whiting şi o prezintă pe Maica Stareţă ca **pe o bacantă păgână** aflată în transă, ca pe **o protagonistă a delirului Pythiei**,- numit, în mod impropriu şi cu totul blasfemiator: "delir mistic".

---

[12] Cf. Constantin Popescu, Realitate şi ficţiune, 3, Almanahul literar 1987, p. 239.

Cruzimea regizorală nu provoacă decât repulsie şi stări de nevroză, fiind departe de actul estetic (ca să nu mai vorbim de adevărul istoric). Scenele şocante îl îndepărtează pe bietul spectator de tot ceea ce prezintă monahism sau credinţă. El e învăţat să vadă în spaţiul mistic al monahismului un delir orgiastic obţinut în urma unor frustrări severe, o reeditare, în alt registru, a misterelor dionisiace sau eleusine.

"Grandier-ul" din film, preot catolic – celib prin însăşi funcţia lui ecclesiastică – este prezentat într-adevăr ca fiind nevinovat de acuzaţiile Maicii Ioana, însă e un discipol al hedonismului lui Epicur şi nu se dă în lături de la desfrâu şi preacurvie, pentru ca doar apoi să se "pocăiască": adică să se căsătorească în secret cu o credincioasă, noaptea, într-o ceremonie oficiată de el însuşi…

Isteria provocată de înfrânarea monahală este subiectul "capodoperei cinematografiei britanice" intitulate **"Narcisa neagră"** (1947). Regizorul Michael Powell, coautor al scenariului împreună cu Eric Pressburger, pune în scenă furtunile sufleteşti din miezul unei mânăstiri de maici din Himalaia, ecranizând astfel concepţia profanatoare a romancierului Rumer Godden din romanul omonim. Actriţele Deborah Kerr, Flora Robson, Kathleen Byron şi Jean Simmons sunt protagonistele foarte convingătoare ale acestui **film erotic din miezul vieţii monahale**. Erotismul vieţii monahale reprezintă o izbucnire cu atât mai viguroasă cu cât reprimarea sentimentelor şi emoţiilor fusese mai accentuată. Conflictele, stările obsesive, aluziile, privirile deloc inocente, alcătuiesc **recuzita unei pervertiri a raţiunii** adusă la desăvârşire. Cele două Oscar-uri pentru decoruri şi imagine ar fi trebuit însoţite şi de Oscar-ul pentru perversitate.

Decât un destin ca acesta, monahal sau doar aspru, mai bine să nu mai crezi în nimic. De o credinţă ce presupune asemenea renunţări crunte şi care generează nevroze exacerbate, vanităţi, erotism şi teroare psihică, mai bine să te îndepărtezi!… Aceasta nu este însă concluzia filmului, ci sfatul "de bine" al stareţei din filmul lui Luis Bunuel" **"Viridiana"** (1961).

Viridiana este o novice dintr-o mânăstire de maici, care doreşte să devină măicuţă. Stareţa o trimite însă înapoi în lume – la unchiul Viridianei – Don Jaime – ca să se asigure dacă monahismul este într-adevăr vocaţia ei.

Don Jaime vede în Viridiana chipul fostei lui mirese, care murise în noaptea nunţii, şi îi cere să se îmbrace în rochia de mireasă a defunctei. Viridiana va fi apoi adormită cu un narcotic, iar a doua zi dimineaţa unchiul îi va spune că de acum înainte nu se mai poate întoarce la mânăstire deoarece a violat-o în somn. Viridiana părăseşte conacul, dar este adusă înapoi de autorităţi – de la care află că unchiul ei s-a sinucis. Obligată să mai rămână o vreme aici – pe toată durata anchetei, Viridiana începe să facă acte de milostenie, adunând la conac tot felul de cerşetori, oferindu-le de mâncare, adăpost şi îmbrăcăminte. Jorge, fiul nelegitim al lui Don Jaime, sosit la conac împreună cu amanta, acceptă situaţia, deşi nu înţelege raţiunea atâtor acte de milostenie.

Când se întorc odată acasă, neanunţat, Jorge şi Viridiana îi surprind pe cerşetori în salon ospătându-se în mod grotesc: are loc o orgie – iar imaginea este **o replică blasfemiatoare a Cinei Celei de Taină** – în care locul lui Iisus Hristos este preluat de Orb. Cerşetorii se reped să o violez pe Viridiana, după ce în prelabil îl loviseră pe Jorge în cap.

Într-o seară, după ce toate se liniştesc, când Jorge joacă belotă împreună cu slujitoarea Ramona (amanta îl părăsise), Viridiana vine şi li se alătură,- semn că a renunţat la toate idealurile ei.

Viridiana (Silvia Pinal), Don Jaime (Fernando Rey), Jorge (Francisco Rabal) şi Ramona (Margarita Lozano) sunt protagoniştii acestei **capodopere a eşecului interior** – premiate cu "Palme d'or" la Cannes în anul 1961.

"Despuierea Viridianei de convenţiile religioase"[13] este prezentată aproape ca un **scenariu iniţiatic**: de parcă "triumful" suprem al vieţii e resemnarea în imanenţă…

Filmul **"Numele Trandafirului"** (1986) în regia lui Jean-Jacques Annaud, turnat după romanul omonim al lui Umberto Eco prezintă monahismul ca pe o culme a obscurantismului, patimilor de toate felurile şi alienării, şi constituie o **apologie a spiritului Renaşterii**.

Un călugăr franciscan – William de Baskerville (Sean Connery) – sosit de curând într-o mânăstire benedictină, este solicitat

[13] Ioan Lazăr, Teme şi stiluri cinematografice…, p. 373.

de stareţ să facă lumină în ceea ce priveşte viaţa şi moartea unui călugăr despre care se presupunea că a fost ucis. Până să se facă lumină, crima în cauză va fi urmată de un întreg şir de alte crime şi orori, pe care numai mintea unor oameni aflaţi în recluziunea monastică le-ar fi putut imagina (acesta din urmă fiind mesajul subliminal al filmului).

Succesul de detectiv "avant-la lettre" al lui William nu se datorează în nici un fel credinţei sau harului, aşa cum ar fi fost de aşteptat, ci atenţiei sale minuţioase asupra tuturor detaliilor, precum şi logicii sale de filosof înnăscut. Mobilul tuturor crimelor (pe lângă cauzele colaterale ale acoperirii unor păcate de moarte şi patimi strigătoare la cer) îl constituie **presupusa operă despre comedie a filosofului păgân Aristotel**. Iar autorul celor mai multe dintre aceste crime geniale e un călugăr orb – bibliotecarul mânăstirii – care impregnase filele cărţii lui Aristotel cu o otravă ucigătoare, extrem de rapidă. Când este descoperit de William, el îşi expune raţiunea gestului său: nu a dorit decât apărarea credinţei şi demnităţii acesteia de râsul şi de tendinţa de parodiere şi de batjocură a laicilor,- **ca şi cum cartea lui Aristotel ar fi pus în pericol de moarte însăşi existenţa şi modul de-a fi al Creştinismului** – ducând la dispariţia acestuia nu numai din sufletele unor monahi mai slabi de înger, dar şi la dispariţia lui din istorie.

Concepţia aceasta,- care se vrea a fi **o apologie şi o reînsufleţire a spiritului renascentist**,- presupune că valorile Creştinismului au reuşit să supravieţuiască doar datorită elementelor filosofiei păgâne dintr-însul. Se sugerează că Teologia mistică a supravieţuit în istorie doar pentru că s-a întemeiat pe frumuseţea filosofiei platonice sau aristotelice! Chiar William de Baskerville gândeşte cu logica implacabilă a lui Aristotel, iar scriitorul şi regizorul, atunci şi acum, ne sugerează că succesul investigaţiilor sale se întemeiază tocmai pe lipsa de prejudecăţi şi pe faptul că franciscanul nu apelează la "superstiţiile" credinţei ci se poartă ca un filosof adevărat (adică păgân).

Cartea s-a vrut un triumf al Renaşterii (şi păgânismului implicat în valorile Antichităţii greceşti) asupra Creştinismului. Ni se sugerează că credinţa creştină ar fi atât de inconsistentă şi de labilă încât s-ar prăbuşi cu totul în colaps şi ar dispărea definitiv doar la apariţia în lume a cărţii lui Aristotel.

Filmul (care catapultează toate aceste probleme de conştiinţă în superficialităţi specifice romanului poliţist, condimentate cu imagini groteşti sau macabre) prezintă toate aceste lucruri **din perspectiva unui fals apărător al credinţei**: orbul-bibliotecar, - care se teme acolo unde nu trebuia să existe frică şi care are "darul" de-a genera false probleme şi false soluţii. **Orbul este primul necredincios** – dacă-şi închipuie că Împărăţia lui Dumnezeu,- pe care "nici porţile iadului nu o vor birui",- poate fi zdruncinată de o cărticică candid-umoristică, plină de caricaturi ale raţiunii, şi cu foile îngălbenite de vreme.

William de Baskerville – convingător prin prezenţa fascinantă a lui Sean Connery – promovează un mesianism al lucidităţii filosofice într-o lume a impostorilor ecclesiastici.

Serialul TV **"Millennium"** (în regia lui Chris Carter, cu Lance Henrikssen şi Megan Gallagher) prezintă cazul mai multor maniaci care se insinuează în postura lui Dumnezeu încercând să dispună prin atrocitate şi crimă, sau prin "iertare", de vieţile victimelor. "Eu ucid şi Dumnezeu nu intervine: nu îmi opreşte mâna. Deci El, dacă există, este complicele meu la crimă! Iar dacă nu există, atunci înseamnă că eu sunt Dumnezeu!" gândeşte un criminal în serie, care-şi alege victimele după raţiuni "profetice", şi care lasă poliţiei indicii cu versete din Biblie… **Ispita mesianităţii**, sfârşeşte cel mai adesea la ospiciu, sau la exacerbările criminale ale instinctului de dominaţie asupra vieţilor altora.

6. Mistificările învierii şi Judecăţii de Apoi

Scenariul filmului SF "Soldatul universal" (SUA 1992) - scris de doi autori, dintre care cel mai cunoscut este H. Rothstein – porneşte de la ideea existenţei unei trupe antiteroriste de intervenţie rapidă, compusă dintr-un fel de supereroi sau supraoameni. Este ciudată şi în acelaşi timp fascinantă trecerea prin istorie, de la un popor la altul, a **mitului soldatului-supraom**: "mitul soldatului german", având o disciplină de fier, prusacă, erou până la sacrificiu, fanatic susţinător al cauzei naţionale şi Kaiser-ului – a fost creat de Otto von Bismarck în scopul revanşei împotriva francezilor, şi a fost condus prin istorie până la ultimele lui consecinţe de Adolf Hitler – care l-a compromis definitiv. Americanii i-au învins pe germani în

Cel de-al Doilea Război Mondial şi s-au infectat de "mitul soldatului perfect" – ca şi cum acesta ar fi **un virus al învingătorilor**.

Vietnamul a fost însă pentru ei o înfrângere, sau mai bine zis o dezertare, pe care le este greu să o recunoască şi s-o accepte şi astăzi. Într-un fel, ei au rămas neconsolaţi, iar mitul soldatului invincibil i-a determinat să conceapă această înfrângere militară ca fiind anticamera experimentală a unei viitoare victorii, de mare răsunet, împotriva terorismului internaţional.

Doctorul Christopher Gregor (interpretat de Ed O'Ross), cercetător la Spitalul Veteranilor de Război, ar fi reuşit, conform scenariului filmului, după ani de eşecuri, să resusciteze o parte din soldaţii americani ce fuseseră ucişi în Vietnam. Resuscitarea soldaţilor americani morţi, ale căror trupuri fuseseră congelate şi evacuate din Vietnam, ar fi fost realizată prin "hiperaccelerarea activităţilor biologice", combinată cu un tratament genetic capabil să transforme materia moartă în ţesut viu. Pentru ca trupurile celor resuscitaţi să nu facă febră în urma acestei "hiperaccelerări" biologice şi să nu sucombe prin supraîncălzire, americanii trebuiau supuşi în prmanenţă unui tratament cu gheaţă şi ser (drog). Ei sufereau şi o sedare a creierului, un fel de lobotomie, a cărei justificare morală era aceea de a fi feriţi de traumele trecutului. (Deşi copilăria şi viaţa de familie, iubirea sau prietenii nu aveau cum să constituie o "traumă". Dar altfel nu ar fi putut fi manipulaţi.)

Rezultatul acestui **surogat de înviere** era "UniSol" – "soldatul universal". Este sugestiv faptul că ei nu mai aveau nume şi nici amintiri din trecut, ci erau identificaţi după **numere de cod**. Soldaţii "înviaţi" nu se pot bucura deloc de aşa-numita lor înviere deoarece ei nu mai au viaţă personală: ei sunt manipulaţi psihic în aşa fel încât să ucidă terorişti. Dacă vor fi împuşcaţi de către aceştia, moartea lor va fi de aici înainte doar o "scoatere din funcţiune" – reversibilă prin acelaşi tratament medical al doctorului Christopher Gregor,- pus în practică de Dr. Woodward sub controlul militar al colonelului Perry.

Unitatea operaţională antitero a "soldaţilor universali" este strict secretă şi caracteristicile ei vor fi descoperite progresiv de o reporteră de la CAN Veronica Roberts "Ronnie" (Ally Walker). Colonelul Perry ordonă soldaţilor săi să o aresteze – atât pe ea cât şi pe colegul ei, fotoreporterul Huey – însă unul din soldaţi – GR 74,

care în Vietnam fusese sergentul Andrew Scott (interpretat de Dolph Lundgreen) – se "defectează" şi îl ucide pe acesta din urmă. Şi soldatul GR 44, care în Vietnam fusese soldatul Luc Devreux (Jean Claude Van Damme) se "defectează" şi el, însă în mod „benefic", astfel încât el o salvează pe Ronnie de la execuţie, fugind apoi cu ea.

După multe urmăriri şi confruntări spectaculoase, GR 44 şi Ronnie ajung la Spitalul Veteranilor de Război unde Dr. Christopher Gregor le explică faptul că cei doi soldaţi au suferit **un proces de regresie traumatică**: ei acţionează acum în virtutea ultimei lor amintiri din Vietnam – în virtutea amintirii de dinaintea morţii. Şi acum nu îşi mai pot depăşi condiţia. Această condiţie este aceea impusă de Dumnezeu tuturor oamenilor şi mărturisită de Acesta proorocului Iezechiel: "În (starea) aceea în care te voi afla (în momentul morţii), în aceea te voi judeca!"

Înaintea morţii din Vietnam, GR 44 a avut în minte amintirea casei părinteşti: acum el îşi va aminti care îi este adevărata identitate: Luc Devreux, şi va încerca să se întoarcă acasă. GR 74 a avut înaintea morţii refuzul lui Luc de a se supune ordinelor şi de a ucide o tânără vietnameză. El îşi va aminti propria identitate şi va încerca să îl pedepsească pe Luc pentru "trădarea" de a nu respecta ordinul săvârşirii acelei atrocităţi.

Cei doi soldaţi nu îşi mai pot schimba condiţia de mântuire sau de damnare: viaţa lor de acum nu este decât consecinţa implacabilă a regresiei traumatice. Conştiinţa de dinaintea morţii de-atunci e aceea care-i determină să acţioneze acum. Ei acţionează în acelaşi sens: faptele lor de acum sunt **conforme conştiinţei lor ultime** – precum şi judecăţii lui Dumnezeu din acel moment al morţii lor în Vietnam – şi nu mai au **nici o valoare morală**. Judecata lui Dumnezeu s-a decis atunci,- **o dată pentru totdeauna**.

În aceasta constă genialitatea structurii scenariului. "Suntem morţi" îşi dă seama sergentul Andrew Scott, acţionând în continuare în sensul damnării. "Ba nu. Doar tu eşti mort. Eu sunt viu", îi răspunde Luc Devreux, însă **nici el nu acţionează decât tot în sensul ultimei lui conştiinţe** (care însă e una mântuitoare). Amândoi sunt manipulaţi de judecata unică, implacabilă, dumnezeiască, a acelui moment al trecerii în transcendenţă.

Luc ajunge în casa părintească însoţit de Ronnie. E urmărit de Andrew pentru care casa e prelungirea terenului de bătălie din

Vietnam. Luc îl învinge, Andrew este ucis, dar amândoi rămân mecanismele unei manipulări psihice medicale – săvârşite cu “complicitatea” judecăţii lui Dumnezeu.

GR 44, resuscitat după de ani de zile de congelare, va spune că se simte după această luptă sleit ca un bărbat de 50 de ani, însă replica lui nu ne va putea face să uităm prea curând gustul amar al irumperii eternităţii celor doi veterani de război în spaţiul unei istorii care nu le-a putut pecetlui moartea nici după 25 de ani.

*

Tot la **o mistificare a învierii** asistăm şi în filmul lui Luc Besson: “Al cincilea element”[14] deşi nu aceasta e tema principală a scenariului. Tema principală este salvarea omenirii de agresiunea Răului. Bineînţeles că aceasta se va produce printr-un act magic (al combinării simbolurilor celor patru elemente stihiale: aerul, apa, focul şi pământul cu un al cincilea element – “Fiinţa supremă” – întruchipată de o făptură biologic perfectă).

Această “Fiinţă supremă” (Milla Jovovich) este “femeia perfectă” – identificată de 200000 de secvenţe AND, nu de câteva mii, ca în cazul nostru, al oamenilor obişnuiţi, imperfecţi, creaţi de “un Dumnezeu imperfect”. Ea ar fi capabilă să intre în rezonanţă cu cele patru simboluri magice ale elementelor stihiale într-un fel de templu construit de extratereştri. Preotul (Gary Oldman) este pătrătorul “tradiţiei” – adică al moştenirii culturale extraterestre.

În urma exploziei navei spaţiale în care se afla, din “Fiinţa supremă” Leeloo nu va mai rămâne decât o mână înmănuşată; şi totuşi, ea este numită de medicul genetician: “supravieţuitorul”, deoarece mai are câteva celule vii.

“Învierea” este în cazul acesta transpunerea individuală, în laborator, a viziunii proorocului Iezechiel a învierii universale a morţilor. Asistăm la refacerea oaselor, ţesuturilor, cărnii şi pielii, precum şi la intrarea în această “fiinţă biologică supremă” a duhului de viaţă ,– doar pornind de la informaţia ADN conţinută în câteva celule rămase vii. Intrarea în Leeloo a duhului de viaţă se petrece prin simpla acţionare a blitz-ului unor aparate de fotografiat (acesta este

[14] Al cincilea element (Franţa/ SUA 1997; Regia: Luc Besson; cu Bruce Willis, Milla Jovovich, Ian Holm, Gary Oldman.

de altfel şi mitul camerei obscure a aparatului de filmat: "cinematograful e cel ce însufleţeşte!"- el dă celebritatea sau lasă anonimatul, adică el distribuie viaţa şi moartea în toate cele ce privesc **slava şi umbra deşartă**).

Interesant este cum de a reuşit această fiinţă „perfectă" să îşi fi regăsit chiar şi gândurile, încât să se comporte în mod consecvent cu starea de dinainte de moarte: şi totul,- doar prin reconstituirea unor secvenţe ale codului ADN, ca şi cum acesta ne-ar putea conserva şi sentimentele, şi gândurile ce le mai intime, şi visele, chiar şi personalitatea. Ca şi cum am fi noi înşine nişte holograme însufleţite: nişte fantasme holografice în care fiecare părticică de spaţiu conţine toată reprezentarea, doar că la o intensitate mai mică.

*

Aceeaşi problemă a clonării apare şi în seria a patra a filmului SF "Alien"[15]. Protagonista filmului, interpretată de Sigourney Weaver, care murise în episodul al treilea, a fost redusă intactă înapoi în scenariu prin clonare. Clona lui Ellen Ripley are ADN uman şi extraterestru, de unde rezultă abilităţi speciale de gândire şi luptă. Făptura extraterestră cu care se confruntă ea – un fel de insectă gigantică, regina coloniei (The Queen) – îi percepe gândurile şi dorinţele secrete materne şi îşi va modifica de dragul ei modul de reproducere – născând acum un fel de "incubus" – un om-horror, o fiinţă cu înfăţişare hidoasă dar cu purtări candide: un "copil" nedorit, preponderent uman, dar având exoschelet, dotat cu forţă imensă încă de-acum, şi necesitând afecţiune la fel ca un bebeluş. Acest „incubus" îşi ucide „mama" (The Queen) şi vine la pieptul lui Ripley să fie dezmierdat. Dar Ripley, plină de oroare, neputându-se adapta oribilităţii diforme îl omoară aruncându-l în vidul cosmic!… După o asemenea scenă, pe lângă Organizaţia Drepturilor Omului, aproape că îţi vine să înfiinţezi **Organizaţia Drepturilor Demonilor**! Până atunci**, cinematografia rămâne singurul azil de ocrotire a orfanilor "incubus" şi "sucubus"**.

Ce să faci, - când te trezeşti tu însuţi că eşti "rodul nedorit al nesăbuitului simţ"? Nu poţi decât să constaţi că sunt alţii şi mai

---

[15] „Alien: Renaşterea", SUA 1997, regia: Jean-Pierre Jeunet; cu Sigourney Weaver şi Winona Ryder.

nefericiţi decât tine,- şi să întemeiezi o casă de ocrotire şi protecţie a incubuşilor, care nu au nici o vină decât aceea de a purta la vedere hidoşenia relaţiei „sexuale" dintre oameni şi diavoli. Ce altă vină au ei, decât aceea de-a fi zămisliţi din **somnul cel necurat**?..

7. Despre dreptul lui Dumnezeu de a se manifesta atipic: "Al şaselea simţ"

În această dramă fantastică[16], un medic psihiatru (interpretat de Bruce Willis) încearcă să amelioreze starea unui băieţel cu comportament anormal, despre care se presupune că e schizofrenic. De fapt, băieţelul vede sufletele celor morţi. Morţii încearcă să ia legătura cu el pentru a fi ajutaţi: chiar dacă au trecut în lumea de dincolo, fiecare dintre aceştia mai are cel puţin o problemă gravă nerezolvată, dătătoare de griji…

Copilul nu mai pridideşte cu rezolvarea acestor solicitări şi la un moment dat cedează psihic: are accese de isterie, după care cade în muţenie. Doctorul – care din prea multă pasiune pentru meseria şi vocaţia sa îşi neglijează soţia – se va implica tot mai mult în viaţa băiatului, pe care îl convinge că are o harismă specială – un dar supranatural cu care trebuie să se obişnuiască şi pe care trebuie să îl accepte ca atare. Băiatul nu va mai reacţiona violent la vederea acestor spectre, nici la apostrofările oamenilor neînţelegători din jurul său. E vindecat de fobie şi de ignoranţa de sine. De aici înainte va şti să se controleze (atât în relaţia cu ceilalţi copii, cât şi în cea cu adulţii sau spectrele). El simte nevoia să se revanşeze şi încearcă să îl ajute pe doctor să îşi refacă relaţia cu soţia.

Doctorul recunoaşte că e obsedat de profesiune, şi mai ales că are remuşcări pentru greşelile în diagnosticarea unor pacienţi bolnavi psihic. Un fost copil-pacient, acum adolescent, căruia doctorul îi greşise diagnosticul şi tratamentul cu ani în urmă, intră prin efracţie în casa doctorului şi îl împuşcă în faţa soţiei, rănindu-l grav în abdomen. Acest caz tragic îl face pe medic să fie şi mai preocupat de profesiune, încât relaţia lui cu soţia ajunge la un punct critic. Acesta este momentul în care băieţelul îi oferă soluţia: dacă nu

---

[16] „Al şaselea simţ", SUA 1999, cu Bruce Willis, Haley Joel Osment, Tony Collette, Olivia Williams.

se poate înţelege cu soţia în timpul zilei, ci va ajunge întotdeauna la dispute şi certuri, să încerce să îi spună totul la ureche, noaptea, atunci când ea e liniştită şi doarme. Subconştientul nostru e mult mai delicat şi mai receptiv decât conştiinţa – care s-a preschimbat într-un fel de cetate inexpugnabilă a egocentrismului şi care în general nu face altceva decât să se înverşuneze împotriva tuturor celorlalte…

Doctorul face întocmai. Soţia lui zâmbeşte în somn fericită. "Credeam că m-ai părăsit definitiv" – pare să spună gândul ei adormit. Atunci doctorul îşi dă seama că este mort. Şi el e un spectru, asemeni tuturor spectrelor pe care le vede băieţelul. Va trebui să se obişnuiască cu noua condiţie. Acum poate pleca în lumea de dincolo liniştit. Cele ale lumii de-aici sunt, atât cât i-a stat în puteri, rezolvate.

Oare Dumnezeu poate oferi după moartea omului o a doua şansă spre a-şi rezolva problemele? – ne-am putea întreba. Măcar în cele trei zile când sufletul mai zăboveşte alături de trupul inert. Ar fi îngăduit sufletului ca în cele trei zile de după moarte să intre într-o relaţie inefabilă cu cei vii, să îşi rezolve şi să le rezolve problemele cele mai arzătoare? Ar putea exista, în iconomia dumnezeiască, situaţia în care starea unui băieţel cu harisma vederii spectrelor să fie ameliorată nu de un doctor din lumea de-aici, în carne şi oase, ci de unul redus el însuşi la condiţia de spectru? – unul în care băieţelul are **mai multă, deplină încredere**?… Fiindcă pentru băieţel lumea spectrelor era mai plină de realitate decât lumea celor în carne şi oase: în aceasta constase de altfel şi boala lui. Poate Dumnezeu să recurgă la o asemenea metodă de terapie – complet atipică, stranie – în care doctorul terapeut să aparţină **lumii lui de încredere**?

În fine, ultima problemă pe care o pune filmul ar fi aceasta: Printre atâtea fantasme şi raţiuni stranii din visele nopţii, nu ar putea exista unele care să fie **şoaptele celor morţi**?…

Oare morţii – cei dragi – nu se amestecă şi ei printre şoaptele nopţii şi visului?

8.Despre mesianitatea nebuniei

Filmul “Zbor deasupra unui cuib de cuci” (1973)[17], îi are ca protagonişti pe Randle P. Murphy (interpretat de Jack Nicholson) – un bolnav mintal – şi pe sora şefă Ratched (Louise Fletcher). Cei doi întruchipează confruntarea dintre două lumi.

McMurphy este **modelul nonconformismului absolut**, iar Sora Şefă reprezintă **modelul autorităţii castratoare supreme**. McMurphy este “super-psihopatul” unui azil de nebuni care simbolizează nu numai societatea americană, ci lumea întreagă în miezul alienării ei. Sora Şefă întruchipează tendinţele represive ale unei ordini osificate – ce nu suportă spontaneitatea, firescul, sau creativitatea, şi care refuză imprevizibilul.

McMurphy refuză convenţia şi monotonia de zi cu zi şi, în cel mai nefericit caz, ajunge să le înlocuiască cu o altă convenţie. Astfel, după ce sora Ratched interzice pacienţilor vizionarea la televizor a unui meci de base-ball,- în pofida insistenţelor lui McMurphy,- acesta din urmă, în semn de protest, creează o ambianţă de vizionare în care pacienţii îşi manifestă tensiunile proprii unui meci – în faţa unui aparat stins. Această simulare are acelaşi caracter de convenţie unanimă ca şi jocul de tenis fără minge din filmul lui Antonioni “Blow Up”: e un acces subit de luciditate şi totodată un protest împotriva ordinii lucrurilor[18].

---

[17] “One Flew Over the Cuckoo’s Nest” – SUA, în regia lui Milos Forman, scenariul fiind scris de Lawrence Hauben şi Bob Goldman după romanul omonim al lui Ken Kessey (1962).

[18] Filmul **“**Blow Up**”** (Marea Britanie/ Italia 1960) în regia lui Michelangelo Antonioni (cu Vanessa Redgrave, David Hemmings, Sarah Miles) reprezintă o parabolă despre înlocuirea Adevărului printr-o convenţie unanim acceptată. Un fotograf celebru (David Hemmings) plecat în căutare de subiecte fotografiază la un moment dat, într-un parc, un cuplu care i s-a părut expresiv. Femeia (Vanessa Redgrave) sesizează că este fotografiată şi se repede după el să obţină filmul. Fotograful o refuză flegmatic. Insistenţele femeii îi trezesc interesul asupra peliculei. La început se joacă cu femeia şi o refuză din capriciu, pretându-se la un fel de flirt inocent, în care se lasă curtat. Femeia îl urmează până în studioul lui fotografic şi îi smulge promisiunea că va primi filmul (negativul) imediat după ce fotograful va developa celelalte poze.

Pantomima colectivă este şi o propunere de întemeiere a unei lumi noi – cu propriile ei convenţii: e o instituire de legi. După întoarcerea lui McMurphy de la sala de tratament – de fapt o sală de tortură prin electroşocuri aplicate sub narcoză – asistăm la o pantomimă de un alt gen: **pantomima profetică**. McMurphy mimează starea abulică, de lobotomizat, mergând imperturbabil, indiferent la tot ceea ce-l înconjoară, ca şi când ar fi absent nu numai din lume, dar şi din propriul său eu. "Profeţia" aceasta regizorală – a unui regizor-demiurg, care este pentru protagonistul ei oarecum involuntară, inconştientă, se va împlini în final, când lui McMurphy i se va aplica şocul suprem,- în urma căruia va fi adus la stadiul definitiv de "legumă".

Stârnindu-i-se curiozitatea de insistenţa suspectă a femeii, fotograful va mări succesiv pozele cu cei doi din parc. La un moment dat el observă pe fondul neclar al copacilor o armă cu foc la gura ţevii. Atunci înţelege că a fost martorul inconştient al unei crime şi descoperă şi cauza insistenţelor femeii, care se şi culcase cu el ca să obţină negativul compromiţător cu "amantul" din parc: femeia era complice la asasinarea "amantului", iar "amantul"… cine ştie cine era!

Fotograful va alerga în parc şi va căpăta certitudinea absolută a intuiţiei: va descoperi la liziera pădurii cadavrul bărbatului. Când se va întoarce însă în studioul lui fotografic va constata că pozele sale mărite, precum şi negativul, au fost furate. Femeia misterioasă a dispărut şi se dovedeşte de negăsit. Iar identitatea ei rămâne incertă. Va dispărea şi cadavrul bărbatului din parc. Fotograful este definitiv înfrânt: a dispărut orice probă materială a celor întâmplate. Realitatea a dispărut. Mărirea progresivă a pozelor, acel "Blow Up" al succesiunii fazelor de studiu şi analiză a adevărului, nu mai este decât un şir de flash-uri rămase în amintire. Străfulgerările lui nu mai au consistenţă.

Fotograful va trece prin oraş pe lângă un grup de tineri: aceştia sunt suporterii unui ciudat joc de tenis. Cei doi jucători nu au minge: ei doar mimează voleul, lovitura şi ricoşeul mingii. Traseul mingii nevăzute e sugerat doar de întoarcerea capetelor spectatorilor, într-o sincronizare deplină. "Complicitatea" lor, participarea la jocul convenţiei, e cea care dă concreteţe unei realităţi inconsistente – un surogat al adevărului. Înfrânt de adevăr, fotograful intră şi el în acest joc, supunându-se convenţiei sociale generale, atent la mişcarea capetelor suporterilor, integrându-se în modul de-a fi al acestora, astfel încât să poată urmări nesfârşit, cu privirea pierdută în gol, o minge inexistentă, şi care nici n-a existat niciodată.

Într-o noapte McMurphy îşi cheamă iubita la clinică. Prietena acesteia, care o însoţeşte la petrecere, se retrage în intimitate cu Billy (Brad Dourif) – unul din prietenii şi protejaţii lui Murphy. Cei doi sunt surprinşi a doua zi de dimineaţă în pat de către sora Ratched, care îl ameninţă pe Billy că o va informa pe mama lui de cele întâmplate. Se observă aici cum sora Ratched şi mediul pe care îl reprezintă amplifică nevroza, teroarea şi angoasele oamenilor, în scopul realizării patimii de dominaţie. Billy nu suportă ameninţarea – deoarece avea o senzaţie de teamă bolnăvicioasă, morbidă, faţă de mama lui, şi se sinucide. Dragostea pentru prietenul său îl face pe Murphy vulnerabil: într-un acces de furie el se repede la sora Ratched şi aproape că o sugrumă. Ca pedeapsă, este supus unui tratament total de lobotomie – care îl idiotizează ireversibil. Indianul Bromden (Will Sampson), poreclit "Şeful",- care simulase muţenia şi care nu i se destăinuise decât lui Murphy ca om raţional,- nu mai poate suporta să îşi vadă prietenul anulat ca om şi îl ucide, sufocându-l cu o pernă[18]. Apoi smulge instalaţia de apă şi o aruncă peste geamul armat al azilului, distrugându-l şi reuşind astfel să evadeze în noapte. Noaptea, incertitudinea existenţială, e infinit preferabilă "raţiunilor" de neom.

Criticul Raymond M. Olderman afirmă că romanul lui Ken Kessey este structural în jurul motivului central al Graalului, care aduce miracolul renaşterii pământului pustiit[19]. "Criticul îl identifică pe Randle Patrick McMurphy cu exploratorul arhetipal, poposit într-un ospiciu (variantă funambulescă a "ţării pustii") pentru a săvârşi o serie de ritualuri ale resuscitării la capătul cărora se sacrifică eroic, nu înainte de a reda puterile Regelui pescar (naratorul Brimden, provenit dintr-un trib de pescari indieni) şi a-l pregăti pentru evadarea din lumea infertilă a Sorei şefe (avatar al monstrului castrator, Madame Sosostris – falsa ghicitoare – sau Belladona din poemul lui Elliot)"[20].

Murphy este atras în **capcana asumării mesianităţii** chiar de Sora şefă: este obligat să-şi joace până la capăt rolul de salvator al

---

[18] Ion Lazăr, Teme şi stiluri cinematografice, Ed. Meridiane, Bucureşti 1987, p. 93.

[19] R.M. Olderman, Beyond the Waste Land, The American Novel in the Nineteen-Sixties, New Haven&London, Univ. Press 1973, p. 28-29).

[20] Marcel Pop-Corniş, Mitul eroului şi cultura mass-media, Ken Kessey: Zbor peste cuibul cucului, în Rev. "Secolul 20" nr. 267-268-269/ 1983, p. 237.

comunităţii alienaţilor. Sora şefă,- simbolul autorităţtii şi autoritarismului absolut, îl constrânge să provoace confruntarea finală. Dar Bromden observă bine că "Sora şefă nu este decât o faţadă în spatele căreia se ascund forţe sociale mult mai ample, neconcretizabile (şi deci neasaltabile), ce nu pot fi definite decât eventual printr-o metaforă plurivocă ("The Combine", expresia utilizată de Bromden, este traductibilă prin "Organizaţia", "Combinatul", dar şi "Combina" – Maşina represiunii şi uniformizării sociale"[21].

"Combinaţia" ocultă o manipulează pe Sora şefă Ratched în aşa fel încât să-l provoace pe Murphy să se manifeste afectiv şi violent, devenind astfel vulnerabil. "Combinaţia" ocultă îl manipulează şi pe Murphy, în aşa fel încât, prin succesiunea reacţiilor psihice provocate, acesta să îşi asume până la capăt **vocaţia mesianică**. Ea provoacă manifestările tocmai pentru a controla comportamentul uman. Fiecare "noumen", fiecare "lucru în sine", care e liber de orice cunoaştere, trebuie constrâns să se manifeste,- pentru a fi astfel cunoscut şi controlat. S-ar părea că toate forţele răului conspiră la **împlinirea vocaţiei mesianice** a lui McMurphy**. Mesianitatea e rodul unei manipulări subtile** – pare să spună filmul – şi Murphy-Mesia are nevoie, ca să se manifeste ca atare, de complicitatea ostilă a răului impersonal.

Filmul a luat un premiu "Oscar" pentru scenariu şi unul pentru cel mai bun film al anului. Cei doi protagonişti au primit şi ei "Oscar"-ul pentru interpretare. Filmul acesta, care este **ecranizarea mitului Regelui pescar**, - nu doar a romanului lui Ken Kessel,- a tulburat generaţii întregi prin gravitatea problemelor pe care le pune. Cum poţi învinge răul atâta vreme cât acesta nu se întrupează în persoane şi chipuri?- rămâne, printre atâtea alte probleme fundamentale, aceea căreia nu i s-a găsit nici până astăzi răspuns.

9. Mesianismul magic şi re-fermecarea lumii

"Septerra Core**"** produs de Valkyrie Studios este un RPG cu naraţiune fascinantă. Scenariul porneşte de la o legendă "pre-babiloniană": mitul spune că lumea Septerra Core este un adevărat

---

[21] Ibid., p. 239.

diamant al Creatorului, în care se găseşte unul din cele mai mari mistere ale sale. Lumea din Septerra Core este structurată pe 7 niveluri: există 7 continente plutitoare, care se rotesc pe diverse orbite staţionare, asemeni particulelor electronice în jurul unui nucleu. Deosebirea este că în locul electronilor avem de-a face cu locaţii gigantice (cu continente!) având configuraţii specifice, care sunt locuite de fiinţe foarte deosebite între ele. Cele 7 continente plutitoare se rotesc în jurul unui nucleu gigantic ("Core" sau Miez), care este un computer cerebral imens (un creier cybernetic). Acest "cyborg" planetar calculează vitezele de rotaţie ale continentelor plutitoare astfel încât ele să fie staţionare pe anumite orbite şi să nu se prăbuşească peste miez.

Cele 7 continente plutitoare (World Shells) sunt conectate fiecare la marele ax de rotaţie (Great Spine). Rotaţia continentelor creează o putere ce sporeşte continuu şi care este colectată în miez (Core). Aici, această energie este folosită pentru mişcarea unui vechi mecanism (ca de ceasornic), ce reglează funcţionarea oricărui lucru de pe planete. Excesul de energie e iradiat de miez către lumile plutitoare. Această energie poate fi folosită pentru mişcarea mecanismelor (inclusiv armelor) şi pentru a "accesa" vrăji. Oamenii pot să se încarce cu energie Core folosind relicve străvechi numite "Core Runes". Maşinile Core sunt dispozitive ce pot extrage puterea miezului planetar pentru a o folosi în dispozitive de lucru sau în arme.

Legenda spune că Septerra Core a fost plăsmuită din cerurile inaccesibile de către Creator, iar îngerii i-au dat apoi viaţă. Marele Spin,- Marele Ax de Rotaţie ce leagă fizic continentele plutitoare de miez,- este viu! Rotaţia însăşi generează putere şi e dătătoare de energie, Creatorul putându-şi părăsi liniştit lumea. Bătrânii povestesc de un artefact magic lăsat de Creator în Miez, şi la care se poate ajunge doar folosind două chei magice, ce sunt ascunse în una din cele 7 lumi. Artefactul magic poate fi activat doar o dată la 100 de ani, numai de către un "ales" al Creatorului, şi numai în caz de mare pericol. Arhidemonul Gemma reuşise să fure cele două chei şi aproape că a distrus stabilitatea planetară a mecanismului cosmic. Creatorul l-a trimis însă pe "unicul său fiu" – Marduk – care, în fruntea "Armatei celor 7 vânturi" (Army of the Seven Winds), a învins demonul şi i-a luat cheile magice, ascunzându-le apoi în

centrul lumii, astfel încât să nu le mai găsească nimeni o oarecare vreme. El a "profeţit" că ele vor fi descoperite numai de către "un ales" şi numai atunci când lumea celor 7 continente plutitoare va fi în pragul distrugerii totale.

După victoria asupra Demonului Gemma, Marduk a condus cetatea Babilonului (ascunsă acum pe Shell 4) împreună cu alte două "zeităţi": Kyra The Healer (Kyra Vindecătoarea) şi Dogo The Trickster (Dogo Scamatorul).

Aceasta este legenda din prologul scenariului. Apoi este prezentată situaţia actuală: societatea de elită a tuturor acestor lumi suprapuse, ce locuieşte pe Shell 1, a descoperit calea spre centrul lumii. Această civilizaţie se defineşte pe sine ca fiind cea a "Aleşilor" (The Chosen), trăieşte în lux şi distracţie şi porneşte un război pentru dobândirea cheilor magice, a artefactului, în scopul dominaţiei întregii lumi. „Chosen"-ii ("Aleşii") cred doar în puterea armelor şi magiei, iar modificarea mişcărilor continentale prin acţiunile lor asupra creierului computerizat din nucleu va avea drept consecinţă provocarea unor cutremure de pământ şi chiar ridicarea unor continente pe orbite de rotaţie superioare, riscând să declanşeze colapsul planetar.

Personajul tău este Maya, o fetiţă de pe Shell 2, aparţinând civilizaţiei "Junkerilor", care trăieşte prin reciclarea deşeurilor venite din lumea "Aleşilor". Condiţia umilă a acestei fetiţe care se va trezi că este "Mântuitoarea" lumii nu este întâmplătoare. Iniţial ea va porni să-şi salveze propria civilizaţie - de pe continentul al doilea (Shell 2) – şi va trece pe alte continente spre a le avertiza asupra planurilor "Aleşilor", apoi se va trezi implicată ireversibil în procesul salvării lumilor Septerrei de la distrugere, descoperind că de fapt ea este „cea aleasă". În această explorare, un fel de călătorie iniţiatică presărată cu lupte, ea îşi va face mai mulţi prieteni şi aliaţi: Grubb, un junker de pe Shell 2 şi Runner, robotul său, Led, fiica generalului Campbell de pe Shell 5 – Ankara, Corgan, Holy Guard de pe Shell 3 – Wind City, Selina, chosen de pe Shell 1, fosta iubită a lui Doskias (care e un "ales" închipuit şi care va apărea în postura "Antihristului"!), Araym, „bounty hunter" (vânător de recompense) şi expert în explozibili de pe Shell 4, Badu, underlost din Pădurea Otrăvită pe pe Shell 7, Lobo, un cyborg al civilizaţiei Jinam de pe Shell 6.

"Împărăţia cerurilor" va fi deschisă prematur de Choseni cu cele două chei magice (Core Key),- cu relicvele ascunse de Marduk în centrul lumii. Deschiderea miezului (Core) va provoca dereglarea mecanismului de ceasornic al lumilor Septerrei şi va face ca toată existenţa să devină instabilă. Personajele noastre urmăresc "profeţia" lui Marduk şi jocul are tendinţa să devină liniar. Indiferent de descoperirile făcute în urma dialogurilor cu diversele personaje (NPC-urile), nu poţi să treci mai departe la un alt nivel decât prin una şi aceeaşi "poartă". Nu există variante sau libertatea de a acţiona altfel pe tot parcursul jocului. Liniaritatea este de-a dreptul "profetică". Scenariul, completat cu filme de animaţie la fiecare sfârşit de nivel, dă senzaţia de fatalitate şi predestinare. Dacă uneori lipseşte ideea călăuzitoare şi nu ştii ce să faci, eşti sfătuit de înţeleptul Aziz de pe Shell 2 (un fel de alter-ego al creatorului jocului, care te călăuzeşte din umbră şi te îndeamnă să îi urmezi cu fidelitate neabătută scenariul). După un timp, locul lui este preluat de Layla (iubita lui Corgan de pe Shell 3), care este ucisă de Choseni şi apoi "înviată" de o civilizaţie până atunci necunoscută, devenind una de-a lor. Layla devine "Watcher", fiindu-i după moarte păstrate mintea şi sufletul într-un fel de fiinţă-cyborg plutitoare. Layla va aparţine de-acum înainte ghildei sau castei Supraveghetorilor, Contemplativilor sau Înţelepţilor (Watchers), fiind mai înţeleaptă decât Aziz. Ea va fi de aici înainte vocea creatorului lumii virtuale a Septerrei. Nu este vorba însă de manipulare, ci pur şi simplu tehnica de calcul din momentul creării jocului nu permitea libertate prea mare de mişcare, nici opţiuni de final, oamenii de creaţie fiind constrânşi la liniaritate. Este talentul lor că au reuşit să dea acestei liniarităţi inerente o aură profetică.

Contemplativii, spre deosebire de Aleşi (de Choseni), cred nu în puterea armelor ci în puterea minţii. Şi ei au fost la început din seminţia Chosenilor,- poporul străvechi al oraşului lui Marduk – Babilon). Watcherii (Supraveghetorii) au părăsit Babilonul pentru lumile de sus, spre a căuta puterea spirituală necesară schimbării configuraţiei lumii.

Maya va învinge forţele Chosenilor şi va restaura orbitele continentelor plutitoare ale Septerrei, dar pentru aceasta va trebui să plătească cu propria ei viaţă.

De-a lungul scenariului, pe măsură ce avansează în urmărirea destinului ei, Maya primeşte “Cărţile Destinului” (“Fate Cards”): acestea sunt o seamă de vrăji ce pot fi “accesate” dacă ai destulă energie “Core”, pe care o primeşti prin relicvele străvechi “Core Runes”. Vrăjile încep de la magia elementelor stihiale: magia apei, a focului, a aerului, a pământului, apoi sunt vrăji de vindecare, cu care poţi să vindeci pe aliaţi şi să îi distrugi ne strigoi (“Undeads”), vrăji de “înviere”, de observare a stării tainice a inamicilor, vrăji de invocare a spiritelor sau semi-zeilor Marduk, Kyra, Dogo, Sedna, Pilitak, Ouroboros sau Humbaba. Mai sunt vrăji care provoacă încetinirea vitezei de reacţie a inamicilor, care provoacă haosul astfel încât aceştia să se atace între ei, vrăji care îi vampirizează de energie, care le ia viaţa, vrăji care provoacă zăpăceala şi inerţia, vrăji care te fac invizibil sau care creează o barieră de protecţie în jurul aliaţilor tăi şi al tău… există “Conjuncţii” sau însumări ale vrăjilor, prin care efectul lor se amplifică (“Fate Cards Conjunctions”) devenind devastator sau aplicându-se tuturor celor aflaţi în conflict (“Affect All”).

Magia, care iniţial urmărea intrarea în armonie cu marile vibraţii existenţiale ale Universului, apare acum redusă la matematica strictă a evaluării „damage”-ului şi „healing”-ului inamicilor şi aliaţilor. Efectele speciale ale magiilor salvează însă impresia de cuantificare riguroasă, iar apariţia duhurilor ce patronează spiritual aceste forţe este deosebit de spectaculoasă. Lumile fascinante ale continentelor plutitoare pe nori, inocenţa Mayei, puritatea prieteniilor care se stabilesc firesc în STORYLINE vor stârni peste timp nostalgii stranii tuturor „gamer”-ilor: ca după o copilărie virtuală pe care-ai pierdut-o.

Jocuri ca **“Age of Wonders”** (“Epoca minunilor”, cu partea a doua: “Shadow Magic”,- “Umbra magică”,- produs de Triumph Studios) reprezintă combinaţii între genul RPG şi TBS (Turn Based Strategy) în care ponderea o au luptele dintre jucător şi calculator (inteligenţa artificială – “AI”) bazate pe alternanţa atacurilor, ca la jocul de şah. Liniaritatea jocului a fost inlăturată printr-o inovaţie numită “generator de scenarii”. Generatorul de scenarii are o inteligenţă artificială care se adaptează situaţiilor create de jucător. Computerul elaborează o strategie de reacţie faţă de mutările jucătorului. Scenariul fiind necunoscut, calculatorul neavând un

scripting prestabilit, mutările sale sunt nerepetabile, imprevizibile, ceea ce îi sporeşte jocului rejucabilitatea. În funcţie de iniţiativa jucătorului, de fiecare dată „forţa de reacţie” e alta. Generatorul de scenarii e primul pas spre idealul conştiinţei virtuale, însă lipsesc multe altele, cum ar fi: spontaneitatea, iniţiativa strategică, emergenţa, gratuitatea şi graţia mişcărilor ş. a. şi nu în ultimul rând duhul de viaţă şi sufletul (entuziasmul, însufleţirea, capacitatea de a se ului la nou).

În cazul jocurilor lipsite de un generator de scenarii, aşa cum este deja celebrul **“Warcraft III”** produs de Blizzard Entertainment, single-ul este pentru jucător numai un spaţiu de antrenament înaintea competiţiilor on-line pe Internet cu alţi jucători (În acest caz inteligenţa artificială generează doar mediul de dezvoltare a civilizaţiilor jucătorilor aflaţi în conflict.). “Warcraft III – The Frozen Throne” îşi desfăşoară acţiunea în Azeroth, în jurul gheţarului Icecrown (The Frozen Throne), în care a fost întemniţat regele negru Ner’zhul, posesorul unor puteri malefice. Civilizaţiile magice ale oamenilor, elfilor, orcilor şi strigoilor, aflate în competiţie şi în conflict, sunt îmbogăţite cu noi unităţi de combat. Capacităţile acestora ne spun totul despre dezvoltarea magiei fantastice a jocului. Astfel, Human Alliance este îmbogăţită cu prezenţa unui Blood Mage, capabil să invoce o coloană de foc cu menirea de a incendia unităţile inamice de luptă; el mai poate “vampiriza” un inamic de energia lui spirituală, iar cu vraja Mark of Chaos poate invoca un Phoenix de foc devastator. Orcish Horde primeşte putere prin aşa-numitul Shadow Hunter: cu vraja Big Bad Voodoo, toate unităţile din jurul lui vor deveni o vreme invulnerabile. Warden e o făptură invizibilă pe timp de noapte, aparţinând civilizaţiei Night Elves, care poate împrăştia o ploaie de cuţite nimicitoare asupra inamicilor, se poate teleporta pe distanţe scurte, sau poate casta vraja Avatar of Vengeance prin care resuscitează cadavrele aliaţilor sub formă de spirite invulnerabile. În sfârşit, existenţa strigoilor (Undead Scourge) a primit “îmbunătăţiri” prin Crypt Lord,- un fel de lighioană capabilă să-şi străpungă inamicii, sau care poate crea prin vrajă un roi de lăcuste menite să ciugulească din carnea acestora, pentru a se întoarce să-i dăruiască forţa de viaţă astfel răpită.

Warcraft a devenit celebru prin posibilitatea interacţiunii dintre jucători în sistemul MMORPG (Massively Multiplayer On-line

Role Playing Game). Jucători aflaţi în toate colţurile lumii, şi care nu se văd sau nu se vor vedea niciodată la faţă, se unesc în echipe prin intermediul avatarurilor sau eroilor pe care şi i-au ales. Există aici mai multe tactici de cercetare a terenului şi rezolvare de probleme („questing”), precum şi de combat („crafting”), însă cel mai important lucru este formarea echipei. **Structura alianţei** trebuie să cuprindă un taumaturg sau vindecător („healer” – paladin, druid sau „priest”), un ispititor („puller” – care atrage inamicii unul câte unul), un dur („tanker” capabil să încaseze cât mai multe lovituri şi rezistent la „damage”, aşa cum ar fi făptura „summonizată” a unui „warlock”, sau un „warrior”), precum şi unul sau doi luptători de la distanţă („ranged-combat” – cum ar fi un „hunter” sau un „mage”). Alianţele şi strategiile de mişcare a acestora ilustrează jocul diverselor gânduri în lupta cu patimile aşa cum le-am descris în psihologia analitică a imperiului sufletului.

„A trăi în Azeroth” este o realitate pentru multe minţi fantastice. Aici de învaţă arta arcană a fermecării („Enchanting”) şi protagoniştii învaţă să se bucure în comun de atmosfera de basm a unui Univers fascinant, aşa cum n-au putut să o facă în miezul paradisiac al copilăriei. Ei sunt pe bună dreptate **şamanii Internetului**, iar zonele Universului Warcraft (The Burning Crusade) sunt de-a dreptul mirifice: Blade’s Edge Mountains e un tărâm al dragonilor plin de stânci ascuţite ca nişte ace; Zangarmarsh este teritoriul pădurilor de ciuperci înalte ca nişte turnuri de cetate, un Wonderland puţin mai straniu pentru Alice; Netherstorm sau tărâmul violet al furtunilor, în care furtunile parcă sunt vii, parcă sunt duhuri care dansează frenetic; Terokkar Forest, Hellfire Peninsula şi Shadowmoon Valley închipuind lumi în acelaşi timp atrăgătoare şi înfricoşătoare în miezul marelui virtual Univers.

Dintre toţi cei ce pătrund aceste tărâmuri fantastice, foarte puţini ştiu că la baza acestui joc video se află un gen abstract - - un gen al închipuirii şi plăsmuirilor pur raţionale – în care naraţiunea şi conflictele (quest-urile şi combatul) sunt similare, dar nevăzute, lumile luând chip şi-nfăţişare fantastică, imagine şi sunet şi rezonanţă, numai în mintea celor care se insinuează în ele.

Un astfel de joc on-line este **“**Castle Arcanum**”** (produs de o echipă condusă de Sebastian Hammer), care este total lipsit de grafică, fiind o incursiune pură a minţii într-o naraţiune de Internet.

Jocul aparţine genului MUD- Multi User Dungeon (sau Multi User aDventure) şi reprezintă **terenul de desfăşurare a închipuirii raţionale**[22]. Porneşti în joc de la vârsta virtuală de 17 ani. Dacă a trecut un an de când ai început jocul, personajul tău (alter-ego-ul) "împlineşte" 18 ani. Actualmente există în jocul on-line personaje care au "împlinit" 30 de ani, ceea ce înseamnă că au intrat în joc acum circa 12 ani. Personajul debutează cu numele şi rasa şi profesiunea pe care şi le doreşte. Sunt disponibile cele mai uimitoare rase: himere, elderi, energie, mutanţi, elemente, licantropi, budinci, strigoi şi moroi, elfi, feline, vampiri, zombi, insecte, golemi, feerii, spiriduşi, pegaşi, grifoni şi satyri, reprezintă fiinţe la fel de respectabile ca şi alegerea umană.

Profesiile disponibile sunt: Warrior (războinic), având abilităţi înalte de luptă, Thief (hoţ), un fel de "artişti ai supravieţuirii", mai puţin rezistenţi decât războinicii dar experţi în arta furişatului şi uciderii cu otrăvuri; Paladin – un fel de cruciat care se bizuie şi pe magie (studiază vrăjile de protecţie şi vindecare); Mage (mag) – se foloseşte de puterea magică ce rezidă din controlul elementelor naturii; Cleric (preot sau mistic) – a cărui putere magică provine de la zeitatea (personală) pe care o invocă; Psionic (un fel de "paranormal"), care îşi ia energia din propria lui fiinţă; Ranger – un luptător al pădurii; şi Bard – un melanj de abilităţi şi profesii, din care nu excelează niciuna. Personajul tău evoluează până la nivelul 999, care este nivelul maxim "natural", după care evoluează la statutul de nemuritor, apoi, înger, apoi arhanghel, apoi semizeu şi zeu. Dacă îţi

---

[22] MUD este acel gen a cărui concepţie a stat la baza jocurilor MMORPG, care nu sunt altceva decât MUD-uri dotate cu grafică. Cel mai celebru dintre acestea, World of Warcraft, are în prezent opt milioane de jucători on-line „refugiaţi" în tărâmurile multicolore ale Azeroth-ului, şi numărul lor „ameninţă" să crească în continuare. Asta arată setea de basm a fiecăruia dintre oamenii vii ai lumii noastre – şi dorul paradisiac al miracolului. Viaţa fantastică, viaţa legendară ce i se cuvenea copilului în primii lui ani, este recuperată la vârsta adolescenţei. Basmele „se răzbună" acum pe părinţii care le-au neglijat în vremea când copilul lor era mic. Ei se văd acum complet excluşi din viaţa propriului lor copil, care şi-a făcut din universul basmelor video o „a doua viaţă". Irumperea basmelor în lumea noastră supertehnologizată nu este întâmplătoare: ea poate fi văzută şi ca restabilirea unei dreptăţi divine.

pierzi viaţa într-o confruntare poţi să-ţi recuperezi sufletul şi abilităţile în Sanctuary,- un fel de “fabrică de învieri”. Şi cu aceasta, ispita satanică a autoîndumnezeirii e gata. Şi tu cu ea.

10. „Deus Ex”, sau ispita autodivinizării

„Deus Ex”[23], exprimând viziunea despre viitor a designerului-şef Warren Spector, reprezintă o capodoperă cibernetică a ilustrării patimii de dominaţie. Lumea viitorului – plasată undeva prin 2028 – este sumbră, civilizaţia întreagă fiind în criză profundă: război civil, sărăcie aproape generalizată, boli devastatoare iremediabile, marasm şi anxietate, disperare şi indiferenţă, epuizare psihică sau revoltă, peste toate acestea tronând cinismul câtorva oameni ce se înfruntă pentru a domina şi dispune de viaţa altora.

Mesajele de pe Internet reflectă fidel psihologia socială a acestei vremi în care tot mai mulţi oameni sunt sau se declară sătui de viaţă. Astfel, Compania de eutanasiere KVORK Inc. SPAM are o clinică în care ţi se oferă soluţia letală. Reclama cu titlul: „Obosit de viaţă?” oferă 10000 de credite (moneda uzuală a vremii!) unui beneficiar ales în prealabil de tine, dacă ai luat decizia de a muri. Probabil că suprapopularea, explozia demografică, au legalizat activitatea mai multor asemenea companii de sinucidere „fericită”.

Un alt mesaj de pe Internet arată concepţia vremii despre nemurirea sufletului: „nemurirea” sufletului este de fapt nemurirea informaţiei pe care-o deţii. „NetChurch” arată cum poate fi „salvat” sufletul tău: şi anume printr-un „datacube” din seifurile companiei încriptat hard până în ziua „răpirii” la cer („rapture”). Locaţia criptelor „cuburilor de date” este secretă – undeva în Appalachian Mountains. Chiar în caz de catastrofă (biblică, sau de oricare alt gen), „checksum”ul (verificarea sumativă a) sufletului se va desfăşura zilnic de-a lungul tuturor mileniilor ce vor veni. Senzorii de suprafaţă vor monitoriza constant Pământul până în „Ultimele zile”, când criptele se vor deschide automat, şi toate „sufletele” stocate în „datacubes” vor fi libere să acceadă la cer. Toate aceste stocări şi verificări de memorii vor fi posibile şi perfect operaţionale datorită

---

[23] Deus Ex, Producător: Ion Storm&Eidos Interactive, Gen: RPG/FPS, iunie 2000.

unui generator nuclear auxiliar capabil să asigure energia necesară câteva mii sau zeci de mii de ani în viitor.

Protagonistul jocului este JC Denton – unul dintre agenţii nano-augmentaţi ai Guvernului american – agenţi cu capacităţi sporite de luptă datorită mai multor milioane de maşini organice infinitezimale ce există în simbioză cu organismul. Aceşti agenţi cu capacităţi sporite prin tehnica nano-augmentării îşi sacrifică acceptarea socială pentru performanţa misiunii. Codul de acces al lui JC Denton în calculator: „bionic man" ne dezvăluie faptul că el are un organism nano-cibernetic, ceea ce face din el un fel de supraom sau cyborg. Acesta va fi personajul tău mesianic, pe care eşti invitat să-l „dezvolţi" şi mai mult în ceea ce priveşte abilităţile.

JC Denton îşi începe activitatea militară în slujba Guvernului american la sediul UNATCO: United Nations Antiterrorist Coalition, aflat la vremea aceea în conflict cu Northwest Secessionist Forces (Forţele Secesioniste Americane ale Nord-Vestului). El va reuşi să îl captureze pe unul din conducătorii NSF, de unde va afla că rebelii luptă pentru obţinerea „Ambroziei" – un medicament foarte rar şi foarte râvnit, singurul capabil să anihileze virusul mortal numit „The Gray Death". Tot de la oameni ai NSF va afla că molima („plague") „The Gray Death" a fost creată artificial tocmai de către unii membri ai Guvernului american – pentru a stăvili creşterea mondială a populaţiei şi pentru a controla demografia. „Ambrozia" – antidotul virusului – era destinat exclusiv unei elite – „aleşilor" puterii mondiale – şi supuşilor lor docili.

Agentul tău descoperă că în spatele acestei afaceri guvernamentale se află organizaţia „Majestic 12" – care este una din ocultele care conduc UNATCO. „Majestic 12" ar fi o disidenţă în francmasoneria Iluminaţilor – un grup absolut necunoscut, care pe parcursul desfăşurării scenariului se va dovedi alcătuit şi din oameni de bună credinţă.

„Majestic 12" ascunde şi protejează Compania „Versalife", unde există un agregat: „Universal Constructor" care produce virusul nano-mecanic în cauză. Se confirmă faptul că aceeaşi organizaţie (guvernamentală) produce şi virusul („The plague Gray Death") şi antidotul („Ambrosia"), infectând conştient şi programatic populaţia globului şi obţinând astfel monopolul vieţii şi al morţii.

„Versalife” are drept simbol o mână imensă, aproape transparentă, ce apucă întreaga planetă. Deasupra acestei companii de afaceri şi deasupra organizaţiei secrete „Majestic 12” se află CFR (Council of Foreign Relations) şi FEMA (Agenţia Federală de Redirecţionare în caz de Urgenţă – având rolul de a suspenda Constituţia americană în situaţii de necesitate şi de a guverna efectiv, fără nici un sprijin sau consens popular).

Se pare că cel care conduce această întreagă conspiraţie este Bob Page – un magnat fără scrupule care colaborează strâns cu oamenii din consiliul FEMA pentru dominaţia mondială. Cei implicaţi discută despre Aquinas – City on the Hill – un fel de replică la „Cetatea lui Dumnezeu” despre care scrisese în veacul al patrulea Fericitul Augustin. Toma d'Aquino ar fi preluat ideea Cetăţii divine ca „Cetate a Aleşilor”, iar „Cetatea de pe Culme” a ocultei lui Bob Page ar fi un fel de fortăreaţă electronică permiţând dominaţia mondială prin monopolul vieţii şi al morţii (echilibrul dintre „The Gray Death” şi „Ambrosia”), precum şi prin monopolul informaţiei din mass-media. UN – United Nations – au făcut din „Area 51” centrul tuturor comunicaţiilor electronice. „Protocolul Aquinas”, conceput iniţial pentru supraveghere, i-a dat lui Bob Page abilităţi nelimitate de cenzură şi control asupra tuturor formelor de mass-media.

Psihologia dominaţiei rezidă din textele şi decupajele descoperite de protagonist de-a lungul naraţiunii. Astfel, apare principiul demonic formulat de Milton în „Paradisul pierdut”: „Mai bine să împărăţeşti în iad decât să slujeşti în cer”.

Mai apare un dialog semnificativ din lucrarea „The Man Who Was Thursday” a lui G.K. Chesterton: „- Vreţi să aboliţi guvernul [legitim]?” „- Vrem să-L abolim pe Dumnezeu!”

Abolirea Dumnezeului Celui viu şi uzurparea puterii Sale este scopul lui Bob Page şi al trusturilor pe care le coordonează sau cu care se aliază : CFR, FEMA, Organizaţia Bilderberg, Versalife, Majestic Twelve!

Agentul tău ajunge în contact cu Iluminaţii – „care nu mai sunt atât de puternici acum [în 2028] faţă de cum au fost la începutul secolului [după 2001]!” Stanton Dowd, Morgan Everett (autorul vaccinului „Ambrosia”) şi Beth DuClare sunt membrii fondatori de la Paris ai organizaţiei secrete a Iluminaţilor – care reprezintă, cel puţin

în acest storyline, masoneria „bună”. În viziunea acestora, Bob Page era responsabil de transformarea augmentării în armă biologică (virus) şi de ruperea structurii ocultei „Majestic Twelve” de Iluminaţi.

Unul din liderii NSF îi spusese agentului tău JC Denton că **nu e om**. Protagonistul acţiunii, care credea că este orfan, află că „părinţii” săi nu erau decât nişte simpli angajaţi ai companiei „Page Industries” care l-a construit: „- Trebuie să te întrebi: Cine m-a făcut şi cu ce scop? Ai fost făcut de o cabală de tehnofili ahtiaţi de putere!”

„Dedalus” – un computer imens dotat cu conştiinţă şi totodată subiectul unui proiect guvernamental de producere a inteligenţei şi conştiinţei artificiale – îi spune lui JC Denton că nu e decât o inteligenţă artificială înviată („resuscitată” în ceea ce priveşte conştiinţa de sine). Deci protagonistul naraţiunii e un android cu veleităţi mesianice, chemat să salveze lumea de sub influenţa lui Bob Page. El îl găseşte pe Bob Page în „Area 51”” comutat la nişte aparate stranii prin care tinde să obţină „autodivinizarea”: el vrea să devină „o nouă formă de viaţă, oriunde şi nicăieri, ca aerul sau radiaţia, redundantă, auto-multiplicatoare, evoluând în permanenţă”.

Lui JCD – adică ţie – îţi rămân trei opţiuni de final:

1) Să te uneşti cu Marea Inteligenţă Artificială – „Helios” – şi să faci schimb de informaţii cu acest computer central prin augmentările tale de android. Împreună cu „Helios” să administrezei lumea „cu raţiune şi cunoaştere absolută”.

2) Să te alături Iluminaţilor (masoneriei celei „bune”). Pentru aceasta trebuie să-l ucizi mai întâi pe Bob Page – adică să apeşi pe butonul care scoate din funcţiune instalaţia prin care acesta vrea să se transforme în **lumină pură** pentru a guverna lumea de unul singur dar omniprezent, atotputernic, invizibil, infinit de pătrunzător în minţi şi în străfunduri de suflete... Ucigându-l pe Bob Page – care este un „deviaţionist” de la principiile nobile ale masoneriei, vei deschide calea spre putere Iluminaţilor fondatori spre a instaura „un guvern secret cu vechime în tradiţia istorică”.

3) Să declanşezi „Noul Ev Mediu Întunecat”: să distrugi sistemul global de comunicaţii şi să eliberezi lumea de tirania manipulării computerizate. Distrugerea reţelei globale („Network”) este sugerată de Tracer Tong – unul din şefii „Triadelor” (care alcătuiesc împreună „Mafia” asiatică, având centrul de comandă şi

control în Hong Kong). Societatea se va fragmenta în cetăţi-state, iar oamenii puterii vor alcătui guverne la o scară „comprehensibilă pentru toţi cetăţenii”. Este insă discutabil dacă desfiinţarea „Protocolului Aquinas” (adică al sistemului cibernetic de centralizare şi distribuire a datelor, pentru supravegherea şi controlul mass-mediei) pretinde o măsură atât de radicală („barbară” de-a dreptul, am spune noi, gamerii fini!) ca distrugerea hardware-ului, când ar putea fi mult mai simplă soluţia înlocuirii „soft”-ului-„vampir” cu un program convenabil libertăţii şi demnităţii omeneşti.

Cea de a treia soluţie – care ar fi un coşmar pentru orice „videogamer” – nu poate să fie viabilă în ceea ce priveşte patimile omeneşti, care se pot manifesta şi s-au manifestat în istorie şi fără suportul digital. Corupţia din cinematografie, videogames, sau mass-media, nu este efectul vreunei conspiraţii oculte, ci efectul natural al coruptibilităţii, împătimirii şi pervertirii fiinţei umane în genere[24]. Practic, oamenii îşi manifestă patimile, coruptibilitatea şi pervertirea lor fiinţială în toate: în viaţă, în duh, în cultură (inclusiv digitală). Celor care dispreţuiesc arta digitală trebuie să le amintim că dacă un romancier scrie un roman de 200 de pagini a câte 30 de rânduri va avea cel mult 5000 de linii de dialog – şi încă dialoguri scurte – dintr-un total absolut de 6000 de rânduri. „Deus Ex”, pe lângă storyline are aproximativ 10000 de linii de dialog. Iar sequel-ul său, „Deus Ex 2: Invisible War”[25]are 30000 de linii de dialog! – deci echivalentul a 5 romane, iar creatorii săi au conceput şi scris şi ceea ce va rămâne nespus şi necunoscut, lăsând videogamerului libertatea de a se bucura de alegerile sale şi de a face abstracţie complet de liniile de dialog neaccesate.

Ce romancier ar scrie 5 romane deodată – cu conştiinţa că 4 dintre acestea îi vor rămâne necitite?

„Deus Ex: Invisible War” îşi desfăşoară acţiunea la 20 de ani după evenimentele din primul storyline. JC Denton a fuzionat cu

---

[24] Cf. Oliver O’Donovan, The Concept of Publicity, Studies in Christian Ethics, nr.1, 13/2000, p. 32. În „Deus Ex” apare natura umană în toată „splendoarea” pervertirii ei. Trebuie să mai remarcăm că întotdeauna oamenii vor căuta să obţină dominaţia asupra celorlalţi prin controlul şi monopolul unei materii deficitare.

[25] Deus Ex: Invisible War; Producător: Ion Storm, Distribuitor: Eidos Interactive, 2004.

„Helios”, deci creatorii acestei lumi au ales să continue prima opţiune de final. Conflictul sequel-ului e între lumea hedonistă şi mercantilă a enclavei îmbogăţiţilor vremii, ce vor să-şi păstreze privilegiile în dauna tuturor celor nefericiţi, şi Seeker-ii „Ordinului”, care vor să impună o nouă ordine – „interioară” – bazată pe principii înalte. Apar şi alte confruntări, secundare, aşa cum ar fi aceea cu cavalerii templieri, care vor să desfiinţeze complet nanotehnologia[26]. Alex, noul cyborg sau android mesianic, va beneficia şi el de nano-implanturi („bio-canister”-ele generând abilităţi paranormale de ţintire, alergare, invizibilitate – „stealth” sau „ghost” – ş. a. m. d.), cele mai bune dintre acestea găsindu-se numai pe piaţa neagră („Black Market”), de aceea este de presupus că nu-i va simpatiza prea mult pe templieri. Şi povestea lui va fi fiind fascinantă.

Dar cum ar fi arătat un sequel – un episod de consecvenţă – în care JCD i-ar fi ales pe Iluminaţi?

Nu pot decât să îmi imaginez. Da: aleg opţiunea a doua de final din „Deus Ex”.

Aleg organizaţia secretă **Illuminati**.

11.Teoria conspiraţiei şi mitul Illuminati

Despre Iluminaţi circulă mai multe poveşti, mai multe legende. Cea mai fascinantă şi totodată şocantă dintre acestea, cea mai sumbră, este **legenda neagră**. E mitul controlului mondial absolut.

Se spune că în urma unui accident nefericit, în care un curier al sectei Iluminaţilor lui Weishaupt a fost lovit efectiv de trăsnet, în timpul unei furtuni, poliţia bavareză a ajuns să descopere la 11 Octombrie 1785 documente privind un plan conspirativ privind răsturnarea monarhiilor şi instaurarea “Noii Ordini Mondiale”. Nu discutăm încă autenticitatea documentului, despre care se afirmă că se află în arhivele de Stat ale Bavariei, însă istoria a evoluat în aşa fel ca şi cum ar fi urmat acest plan. Este posibil, cum s-a spus deseori, ca acest plan să fie alcătuit post-factum, în scopul blamării “Ocultei” şi al condamnării Iluminaţilor bavarezi, precum şi pentru declanşarea

[26] Cf. Mihail Stegaru (Mike), Deus Ex: Invisible War; După mine, potopul, în Revista „Level”/februarie 2004, p. 36 urm.

unei reacţii de oprobiu în conştiinţa europeană, însă nici ipoteza aceasta nu a putut fi confirmată.

Ideologia Iluminaţilor bavarezi apare în acest document ipotetic atât de malefică, încât documentul a fost numit "Noul Testament Diabolic":

"Primul secret privind felul în care se poate manipula societatea este supremaţia asupra opiniei publice. Prin aceasta, se poate semăna între oameni atâta sciziune, îndoială şi păreri contradictorii, încât ei nu se mai pot descurca în zăpăceala colectivă şi sunt convinşi că nu pot avea o părere personală. Trebuie dezvăluite pasiuni în rândul maselor şi răspândite scrieri murdare şi lipsite de spiritualitate. Menirea presei este să dovedească neputinţa neiluminaţilor în domeniul treburilor publice şi în cel religios.

Al doilea secret este de a pune în mişcare toate slăbiciunile şi defectele omeneşti, patimile, greşelile, până ce oamenii nu se mai pot înţelege între ei.

Trebuie combătută tăria personalităţii; nimic nu este mai periculos pentru noi ca aceasta (…). Prin şarlatanii şi vorbe goale, oamenii trebuie sustraşi pentru ca să nu se mai poată gândi cu mintea lor proprie. Oratorii politici instruiţi de Iluminaţi trebuie să bată atâta monedă pe conceptele de libertate şi democraţie, încât oamenii să fie dezgustaţi de discursuri de orice nuanţă politică ar fi ele. Ideologia Iluminaţilor însă trebuie să le fie inoculată necontenit. (…)

Dominaţia mondială se obţine numai pe căi ocolite, prin subminarea selectivă a libertăţilor, prin legi, prin ordine a electoratului, prin presă, prin educaţie şi metode de învăţământ, dar mai ales sub stricta ţinere în secret a activităţilor noastre. (…) Preşedinţii de Stat vor fi aleşi de noi, din rândul celor ce ne dau ascultare. Fiecare dintre ei trebuie să aibă câte un punct negru, vulnerabil în trecut, pentru ca să putem exercita presiuni asupra lor, spre a putea da legilor sensul dorit de noi şi pentru a putea modifica constituţiile. (…) Vom corupe înalţii funcţionari ca să sporească datoriile externe ale Statului, spre a deveni sclavii datornici ai băncilor noastre. Vom provoca crize economice prin speculaţii de bursă, pentru a distruge puterea monedei. Moneda trebuie să fie atotstăpânitoare în industrie şi comerţ. (…)

Prin toate metodele expuse, naţiunile vor fi silite să cedeze Iluminaţilor dominaţia lumii.

Noul Guvern Mondial va trebui să apară ca patronul şi binefăcătorul popoarelor. Dacă un popor se opune, trebuie mobilizaţi vecinii şi instigaţi la o acţiune armată”[27].

Jan van Helsing afirmă că Noul Testament Diabolic cuprinde în linii mari aceleaşi teze ca documentul intitulat “Protocoalele Înţelepţilor Sionului” – publicat de un profesor rus, S. Nilus în anul 1901. Documentul menţionează că scopul final al ocultei este controlul bancar al averii întregii lumi, controlul conştiinţelor, şi asigurarea dominaţiei mondiale a Sioniştilor. “Protocoalele Înţelepţilor Sionului”, a cărui autenticitate e contestată mai ales de către Sionişti, a generat reacţii de ură şi duşmănie împotriva Evreilor şi a capacitat nenumărate pogromuri împotriva acestora, culminând cu nebunia colectivă din vremea lui Hitler.

Ironia face ca adepţii Teoriei Conspiraţiei (care cred sincer în autenticitatea acestor documente) să declare că şi Hitler e un produs al bancherilor Sionişti, care s-au folosit de el pentru a declanşa cel de-Al Doilea Război Mondial. Deci am avea de-a face cu o manipulare genială, menită să antreneze destinele a sute de milioane de oameni inconştienţi.

Se crede că Familia Rotschild este în aşa măsură capabilă să genereze schimbarea configuraţiei politice mondiale, încât circula într-o vreme legenda în care mama fraţilor Rotschild ar fi fost întrebată la o serată dacă va fi război în Europa şi ea ar fi răspuns: “Dacă băieţii mei vor dori să fie război, va fi război!” Principiul de îmbogăţire şi dominaţie nu este pur şi simplu “Divide et impera”, ci “Instigă, finanţează şi domină!” După ce a speculat înfrângerea lui Napoleon de la Waterloo, Rotschild s-a îmbogăţit mai ales în timpul războiului de secesiune: “În războiul de secesiune american (1861-1865) au luptat statele din Nord (care erau împotriva sclavagismului) contra statelor din Sud (care erau pentru sclavagism). Înainte de război, agenţii familiei Rotschild au dus o mare propagandă “Pentru Uniune” în stalele din Nord. În acelaşi timp, alţi agenţi ai aceleiaşi familii Rotschild duceau o campanie “Contra Uniunii” în statele din Sud. La izbucnirea războiului, Banca Rotschild din Londra a finanţat războiul în statele din Nord, Banca Rotschild din Paris a finanţat

---

[27] Jan van Helsing, *Organizaţiile secrete şi puterea lor în Secolul XX*, Ed. Alma, Oradea 1993, p. 32-34.

statele din Sud. Singurii care au câştigat războiul au fost numai membrii familiei Rotschild”[28]. Mai putem adăuga aici şi faptul că cuantumul împrumutului poate hotărî chiar şi câştigătorul de pe frontul de luptă! Ideea generală este să finanţezi două state beligerante, precum şi un stat care va fi folosit ca “poliţă de asugurare”, şi să închei un sistem de alianţe care să se “descarce” într-un conflict generalizat la momentul oportun.

În scrisoarea din 15 August 1871, Albert Pike, Suveranul maestru al Ordinului Scoţian îi descrie lui Giuseppe Mazzini, conducătorul Iluminaţilor bavarezi din 1834 până în 1872, un plan general de acţiune prin care să acceadă Iluminaţii la dominaţia lumii. Pentru a forma Guvernul mondial, **vor fi necesare trei Războaie Mondiale**:

“**Primul Război Mondial** va fi înscenat pentru ca Rusia ţaristă să intre sub controlul nostru, al Iluminaţilor. Pe ruşi îi vom folosi de sperietoare pentru activităţile noastre în restul lumii.

Al Doilea Război Mondial va avea loc prin manipularea neînţelegerii dintre naţionaliştii germani şi sioniştii politici, şi provocarea unui conflict. De aici, va rezulta extinderea sferei de influenţă rusească şi întemeierea statului Israel în Palestina.

Al Treilea Război Mondial se va naşte din contradicţia de păreri dintre sionişti şi arabii islamici”[29].

Prima impresie când citeşti cartea lui Jan van Helsing este că **prea sunt perfecte planurile**, prea coincid detaliile ca să fie adevărate! Cum poţi să prevezi cu atâtea decenii înainte configuraţia tensiunilor internaţionale şi să declanşezi atât de precis conflicte antrenând mulţimi imense de conştiinţe umane? Dacă ceea ce s-a scris despre Iluminaţi ar fi real, nu ai putea decât să admiri atari inteligenţe matematice absolut geniale.

Şi totuşi, dacă ne uităm **cine plăteşte**, adică cine a finanţat conflictele, cine a aţâţat spiritele pentru război sau pentru răsturnarea ordinii prestabilite, înclinăm să credem că dezastrele mondiale ale însângerării umanităţii sunt rodul unei premeditări, al unei manipulări orchestrate cu grijă şi chiar minuţiozitate. Astfel, organizaţia “Royal Institute for International Affairs”, cunoscută şi sub numele de

---

[28] Ibidem, p. 9.
[29] Ibidem, p. 39.

"Chatham House" a analizat **modul în care se poate înscena un război**, alianţa dintre Franţa, Anglia şi Rusia fiind în prealabil stabilită şi îndreptată împotriva unei Germanii în expansiune colonialistă. Lorzii Northcliff şi Rothmere, care dominau presa engleză, au manipulat opinia publică prin mass-media în aşa măsură în favoarea "războiului drept", încât după un "test" de şase luni au constatat că 87% din englezi nu mai gândeau raţional, fiind convinşi de necesitatea războiului şi gata să meargă la moarte[30]. În acest timp se pregătise deja trădarea "Aliatului" Rusia: în 1881 se întemeiase la Odessa "Mişcarea Sionistă" sub conducerea lui Theodor Herzl, în scopul facilitării creării statului Israel în Palestina. Odessa va fi centrul organizării unei acţiuni de infiltrare a "Ohranei" – Serviciului Secret Ţarist – cu agenţi bolşevici. În 1916, cu ocazia Congresului B'nai B'ritn din New York, bancherul Jacob Schiff a fost numit conducătorul şi manipulatorul mişcării revoluţionare ruse. Ginerele lui Jacob Schiff, Leon Bronstein, cunoscut sub numele de revoluţionar Trotzki, a fost finanţat cu 20 de milioane de dolari aur, şi a plecat în Rusia prin Noua Scoţie şi Elveţia. În Elveţia s-a întâlnit cu Lenin, Stalin, Kaganowitsch şi Litwinov pentru a definitiva planul strategic şi pentru ca "să facă export de revoluţie". Bancherii care au finanţat Revoluţia bolşevică sunt dezvăluiţi de Serviciul Secret Francez: Felix Wartburg, Otto Hohn, Mortimer Schiff, Jerome Hananer, Max Breitung din America şi Max Wartburg, Olaf Aschburg, Jivtovski din Europa[31].

"După Revoluţia bolşevică, imperiul lui Rockefeller "Standard Oil" a cumpărat 50% din câmpurile de petrol de la ruşi, cu toate că oficial s-a spus că au fost naţionalizate. În 1927 Standard Oil a construit prima rafinărie în Rusia, pentru ca ruşii să vândă petrol în Europa. Banii rezultaţi sunt împărţiţi între ruşi şi Rockefeller"[32]. O altă consecinţă economică majoră a Primului Război Mondial, în afara distrugerii Rusiei Ţariste şi a conivenţei între revoluţionarii roşii şi bancherii americani şi germani, a fost sleirea tuturor ţărilor beligerante, ale căror datorii către bancherii internaţionali au ajuns la sume astronomice. În plus, ţările învinse au fost nevoite să accepte

[30] Ibidem, p. 47-48.
[31] Ibidem, p. 50.
[32] Ibidem, p. 44.

condiţii atât de înrobitoare, atât de drastice, încât era evident că nu le puteau nicicând onora. Astfel, Tratatul de la Versailles, conceput de oamenii lui Rotschild, a fost “nu un tratat de pace, ci o declaraţie de război. Lloyd George [şeful “Coroanei” masonice britanice] declara: <<Avem un document scris care garantează un nou război în douăzeci de ani; dacă se impun unei naţiuni condiţii pe care nu le poate îndeplini, atunci ea este silită sau să încalce tratatul, sau să facă război>>[33].

După colapsul economic american din 1929, generat artificial, “Iluminaţii au putut cumpăra pe nimic firme şi terenuri şi au avut posibilitatea de a influenţa guvernul american. CFR [Council of Forein Relations, constituit în 1921 şi aflat sub influenţa Băncii Morgan] a început să atragă în sfera lui de influenţă oameni importanţi din lumea afacerilor guvernului, presei şi armatei. Germania, în adânca depresiune economică, rămăsese în urmă cu plăţile stipulate în Tratatul de la Versailles şi ceruse un moratoriu. (…) Sumele enorme date de capitalul american sub formă de credite au folosit pentru a pune pe picioare maşinăria de război a lui Hitler. Sectorul economic american, ce avea o mare influenţă, **a cunoscut natura nazismului**; cu toate acestea, l-a susţinut masiv în toate domeniile unde a fost posibil, conştient că la sfârşit va avea loc un război în care va intra şi America. Acest lucru este astăzi dovedit. Au fost publicate şi stau la dispoziţia tuturor celor ce vor să se informeze toate protocoalele şi rapoartele ‘Hearings’ ale comisiilor congreselor guvernului american şi Camerei reprezentanţilor între 1928-1946. Unele dintre acestea sunt: ‘House Subcommittee to Investigate Nazi Propaganda 1934’, ‘House Temporary National Economic Committee 1941’, ‘Senate Subcommittee on War Mobilization 1946’.”[34]

Cartelul I.G. Farben, controlat de Rotschild, a dat “sume imense şi S.S.-ului”, iar Roland Harriman a finanţat S.S.-ul prin Union Bank, subvenţionând interesele contrare ale sovieticilor şi ale naziştilor prin aceeaşi Bancă: Brown Bos. Harriman Bank. Hitler a făcut parte din “Organizaţia Thule”, care a fondat Loja “Soarelui Negru” (Schwarze Sonne) sau S.S.-ul. Dacă Teoria Conspiraţie este

[33] Ibidem, p. 53.
[34] Ibidem, p. 56.

valabilă, atunci înseamnă că Hitler a fost doborât **de aceiaşi oameni** care l-au propulsat în cariera de lider. Înseamnă că şi el a fost o simplă marionetă politică a unor interese oculte de grup, aşa cum sunt mai toţi "actorii politici", şi care a fost "sacrificat" ca un simplu pion când nu a mai fost nevoie de nebunia lui agresivă pentru justificarea "războiului drept".

Teoria Conspiraţiei este atât de uluitoare, atât de bine articulată în detaliile ei, încât o putem considera pur fantastică. Şi totuşi, există câteva semne de întrebare. În primul rând, asimilarea agenţilor secreţi ai ţărilor inamice: "C.I.A., după spusele lui William Bransley, a integrat Gestapo-ul german în frunte cu R. Gehlen. În organizaţia lui Gehlen au intrat o sumedenie de oameni din S.S. . Ea a fost o ramură importantă a C.I.A. în Europa de vest. C.I.A. a preluat de la nazişti sistemul de 'spălare a creierului'. Interpolul a fost până în 1972 organizat de foşti membri S.S."[35].

Recuperarea şi reciclarea naziştilor nu a fost un gest de moment: sunt tot mai multe voci ale istoricilor capabile să dezvăluie concret colaborarea înalţilor funcţionari S.S. cu Sioniştii. Se pare că Naziştii-şefi au mers şi merg mână-n mână cu Sioniştii. Acest lucru uluitor ar putea fi înţeles numai dacă luăm în considerare atât obsesia dominaţiei mondiale cât şi confruntarea internă din sânul poporului evreu. În cartea autobiografică "Viaţa unui Evreu american în Israel", Jack Bernstein descrie tensiunile dintre Evreii aşchenazi şi Evreii sefarzi, un fel de "război civil spiritual"[36]. Jack Bernstein, Evreu aşchenaz, ia partea sefarzilor, celor umiliţi în propria lor ţară, mai ales că soţia lui este sefardă. Conform mărturiilor sale, doar sefarzii ar fi descendenţii direcţi ai Patriarhului Avraam, în vreme ce aşchenazii ar proveni din Khazarii aflaţi în Europa de Răsărit în veacul al VIII-lea după Hristos. Sefarzii provin din Orientul Mijlociu, în vreme ce aşchenazii provin din Europa de Răsărit. Mişcarea Sionistă este condusă în exclusivitate de către Evreii aşchenazi, care îi dispreţuiesc profund pe Evreii sefarzi. Autorul consideră că Evreii nu sunt un popor unit, că nici măcar nu sunt unul şi acelaşi popor, ci

---

[35] Ibidem, p. 66.

[36] Jack Bernstein, *Viaţa unui Evreu american în Israel*, The Noontide Press, 1984, citat de Traian Golea în lucrarea: *A propos de atacurile la adresa Mişcării legionare*, Ed. Studii Istorice Româneşti, Florida 1991.

că aşchenazii şi sefarzii sunt despărţiţi politic, social, etnic şi confesional.

Avem acum imaginea planului diabolic: Sioniştii aşchenazi ar fi colaborat cu Naziştii, chiar şi în ceea ce priveşte lagărele de concentrare şi exterminare, unde ar fi fost exterminaţi cu preponderenţă Sefarzi! Apoi Aşchenazii ar fi profitat de imaginea de victimă a holocaustului ca şi cum ar fi fost una cu Sefarzii, creând o lovitură de imagine în mass-media contemporană. Complicii călăilor iau poză de victimă şi îşi arogă meritele martirilor pentru umanitate! Oricum, bancherii internaţionali sunt responsabili de ascensiunea Nazismului, precum şi de toate ororile acestuia: doar ei sunt cei care, în cunoştinţă de cauză, **au finanţat ororile**. Se pare însă că "a meritat", din moment ce Al Doilea Război Mondial a deschis drumul înfiinţării în 1948 a Statului Israel.

Principiile "Ocultei" sunt următoarele: "1. A crea conflicte în care oamenii luptă unii contra altora şi nu contra adevăratei cauze a conflictului; 2. A nu apărea la vedere ca autor al conflictului; 3. A susţine cu bani toate părţile beligerante; 4. A apărea ca o instanţă împăciuitoare, care doreşte terminarea conflictului"[37]. Acesta este mitul Marii Manipulări – o capodoperă fantastică a magiei erotice.

În Marea Britanie mass-media este controlată în totalitate de către *Royal Institute for International Affairs*, iar în America de Nord *Council of Foreign Relations* şi *Comisia Trilaterală* controlează informaţiile de interes public prin toate agenţiile mari de ştiri: Reuters (înfiinţată de Rotschild), Associated Press, United Press, Wall Street Journal, Boston Globe, New York Times, Los Angeles Times, Washington Post, ABC, NBC, CBS, RCA. Nu ar fi atunci deloc de mirare să ne confruntăm cu o "uniformizare a informaţiei", aşa cum remarca Alice Baumann. "Uniformizarea informaţiei", precum şi maniheismul, adică demonizarea adversarilor, sunt induse nu numai subliminal (atunci când opinia publică ar reacţiona cu revoltă şi ostilitate), ci chiar făţiş (când publicul a atins un anumit grad de pervertire şi întunecare a conştiinţei).

În ceea ce priveşte „spălarea creierelor" şi transformarea oamenilor în androizi – de genul lui JCD – putem vorbi de lobotomia prin intoxicaţie (cu date false), prin dezinformare, prin sugestie, prin

---

[37] Jan van Helsing, op. cit., p. 10.

seducţie cu senzaţional, ajungându-se la plăcerile emoţiilor viscerale, dar şi prin educaţie. **Handicaparea prin educaţie** pare a fi cea mai gravă lovitură dată conştiinţei creatoare şi genialităţii native a oamenilor. Nivelarea **la nivelul cel mai de jos** pare a fi ispita din urmă a "democraţiei": "Unii dascăli, sinceri şi de bună-credinţă, şi-au asumat o dublă misiune: să transmită adevărul considerat ştiinţific (dar care, de fapt, se relevă a fi cel pe care îl consideră ei ştiinţific) şi să remedieze, în felul lor, inegalităţile sociale care îi afectează pe copii prin naştere. Nu se pune problema dezvoltării posibilităţilor copiilor ci, dimpotrivă, de a le diminua pentru a nu-i handicapa pe cei privaţi de asemenea posibilităţi"[38]. În „Cartea profeţiei Mileniului", John Hogue prescrie cu un entuziasm deloc inocent idealul creării „omului nou", precum şi mijloacele instituţionale de a-l obţine: "…propun două institute în fiecare universitate. Un institut este pentru deprogramare. Oricine poate obţine un certificat de curăţire din partea institutului de deprogramare – ceea ce înseamnă că acesta s-a deprogramat de a mai fi creştin, hinduist, german, american, comunist, mahomedan, evreu, sau oricare altă marcă a fabricii ai purta. Acesta [institutul] va îndepărta toate vechiturile, deoarece această [condiţionare] fusese necazul nostru.

Astfel, cu cât eşti mai educat, cu atât este mai tăcută şi mai subtilă calea de pregătire pentru a accede la putere, astfel puterea nu te poate corupe, iar tu nu poţi abuza de ea"[39].

Anularea instinctului Dumnezeirii, depersonalizarea, considerarea tuturor virtuţilor ca simplă "valută animală", trebuie în opinia acestui gen de gânditor să fie efectuată organizat, în "institute de deprogramare mintală" minuţioase, care să ofere şi "certificate de bună purtare", numite "certificate de curăţire", folositoare în cazul accederii la puterea politică. Această acţiune seamănă cu selectarea ucenicilor-vrăjitori de către Marele Magician. Un fel de lucrare săvârşită pe nesimţite, în care un Bob Page a devenit aievea asemeni aerului, asemeni radiaţiei pure, şi e „inhalat" în plămâni şi în creiere

---

[38] Henri-Pierre Cathala, Epoca dezinformării, Editura ANTET XX PRESS, Filipeştii de Târg, Prahova, p. 40.

[39] John Hogue, Cartea profeţiei Mileniului, Editura Univers Enciclopedic, Bucureşti 2002, p. 152.

de către membrii ocultei „Majestic Twelve” mai întâi, şi apoi şi de alţi indivizi, tot mai numeroşi, inconştienţi de infestarea fantastică.

Există o diferenţă fundamentală între dezinformarea pe timp de război şi dezinformarea pe timp de pace. Dezinformarea pe timp de război, preponderent militară, este o componentă a strategiei de cucerire cu pierderi minime, bazată pe înşelarea adversarului. Dezinformarea pe timp de pace este însă în totalitate malefică, deoarece consideră apriori că opinia publică este un inamic ce trebuie înfrânt, dar mai ales pentru că ea **urmăreşte distrugerea întregului sistem de cunoaştere**![40] Dezinformarea pe timp de pace este o acţiune de luptă complet subversivă, cu atât mai periculoasă cu cât ea survine fără o declaraţie preliminară de război. În aceasta constă esenţa dezinformării: a uza de dezinformare înseamnă **a considera interlocutorul ca inamic**, rezultând, implicit, că dezinformarea reprezintă **o formă de agresiune**, **un act de război**. Nu este o simplă ameninţare, ci o acţiune de luptă. Forţei materiale i se substituie sau asociază **violenţa psihologică**. Această politică pusă în slujba puterii este mult mai dăunătoare decât cea a tunurilor. Nu se pune problema de a convinge prin anumite argumente sau avertismente, ci de **a distruge voinţa adversarului** prin orice mijloace, punând în joc o formă particulară şi insidioasă de constrângere şi aservire”[41]. Dezinformarea pe timp de pace poate să recurgă la sugerarea unui compromis, fără ca acel compromis să fie realizat efectiv, astfel încât să se obţină concesii unilaterale, “inamicul” să cedeze puţin câte puţin! Astfel, “în timpul acţiunilor subversive nu se încetează nici un moment să se discute cu inamicul, lăsându-i acestuia speranţa că s-ar putea ajunge la un compromis în cadrul dialogului, drumul spre victorie fiind astfel jalonat de concesiile obţinute”[42]. Dezinformatorul, care în sinea lui gândeşte distrugerea psihică şi morală a oponentului, are grijă să manifeste o bunăvoinţă aparentă, o falsă dispoziţie de a ajunge la compromis, astfel încât cel din faţa lui, dându-şi seama că nu mai are nici o şansă de scăpare, să nu ajungă la disperare şi la ferocitate extremă. **Tehnica aceasta a simulării compromisului** este o tehnică de război ancestrală, şi este citată mai

---

[40] Henri-Pierre Cathala, op. cit., p. 38.
[41] Ibidem, p. 48-49.
[42] Ibidem, p. 57.

ales din “Nobila artă a războiului”, scrisă de Sun Tzu II: “Cea mai veche scriere clasică chineză *I Ching*, sau *Cartea schimbărilor*, este prima care subliniază această strategie de a nu aduce adversarul la disperare. În textul respectiv, situaţia aceasta este simbolizată de un rege care, aflat la vânătoare foloseşte numai trei gonaci, lăsând un colţ al plasei ridicat, astfel încât să ofere prăzii o şansă de scăpare. Principiul este acela că un ‘şobolan încolţit’ se poate întoarce împotriva urmăritorului său cu o forţă ucigătoare, dacă este adus în pragul disperării absolute”[43].

Concesia “deprogramării”, a renunţării la spiritualitate şi la Logosul fiinţial, e unilaterală: nu va aduce nicidecum pacea sufletului, şi nici nu va crea pacea socială promisă. Această propunere, instituţionalizată sub forma unui “departament special de deprogramare” sau a unui “institut de spălare a creierului” poate părea iniţial scandaloasă: atât de revoltătoare încât oamenii să i se opună spontan. De aceea, propunerea aceasta mai trebuie să aştepte: până să fie rostită ferm, nu şoptit, ca acum, vor trebui “smulse” inamicului alte concesii unilaterale: renunţarea la asceză (la efortul spiritual al despătimirii), la morală (prin “îngăduirea” nelimitată a patimilor şi mai ales a Erosului, prin dispreţuirea fecioriei şi a virtuţii în genere), şi la idealurile spiritualităţii mistice (prin sugerarea sau insinuarea unor „vise” ale hedonismului şi mercantilismului, în dauna visării Edenului autentic). Abia la sfârşitul tuturor acestor concesii unilaterale se va cere explicit renunţarea la Hristos şi se va oferi ca recompensă “certificatul de lobotomizare spirituală”.

Idealul strategiei de război este obţinerea succesului mai înainte de luptă, iar succesul constă nu în distrugerea inamicului (care este deosebit de costisitoare), ci în distrugerea voinţei sale de a lupta! “Guvernele şi comandanţii inteligenţi, care cunosc ştiinţa militară, trebuie mai întâi să se pregătească; pe urmă pot obţine succesul înainte să lupte. Obţinerea succesului înainte de luptă înseamnă asigurarea unor avantaje strategice superioare; între acestea, calitatea conducerii personalului şi integritatea structurii organizaţionale”[44]. Apariţia teoreticienilor chinezi ai strategiei de război, precum şi a luptătorilor chinezi în marile şcoli americane de afaceri, precum şi în

---

[43] Sun Tzu II, Nobila artă a războiului, Ed. Incitatus, Piteşti 2004, p. 27.
[44] Ibidem, p. 111.

consiliile marilor corporaţii internaţionale, nu este deloc întâmplătoare. Transnaţionalele alătuiesc studii psihologice confidenţiale asupra conducătorilor firmelor concurente, dar şi asupra conducătorilor politici ai statelor ce trebuie supuse, căutând să le speculeze slăbiciunile. Sunt luaţi în considerare toţi **factorii de disoluţie** dinlăuntrul unei societăţi, conform manualului de război: “Cei **Şase Hoţi** sunt:

Funcţionarii care îşi construiesc conace imense şi proprietăţi şi îşi petrec timpul cu desfătări, în detrimentul integrităţii conducerii.

Muncitorii care nu muncesc, ci se amestecă în treburile altora, distrugând disciplina.

Oficialii care au clici care îi lasă în umbră pe cei buni şi înţelepţi şi le pun beţe în roate celor luminaţi.

Ofiţerii ambiţioşi care comunică independent cu conducătorii altor formaţiuni, fără respect faţă de proprii comandanţi.

Responsabilii care dispreţuiesc rangurile şi desconsideră munca de echipă, şi nu sunt dispuşi să îşi asume bătăi de cap pentru angajaţi.

Facţiunile puternice care îi copleşesc pe cei slabi şi lipsiţi de resurse”[45].

Printre **patimile de disoluţie socială** întâlnim concupiscenţa şi goana după dezmierdări, depravarea, indisciplina şi aroganţa, nerecunoaşterea talentelor altora, cultivarea obstinată a nepotismului şi spiritului de castă, nerespectarea ierarhiei, iresponsabilitatea, lipsa de înţelegere şi compasiune pentru cei mai puţin favorizaţi.

“Cei **Şapte Distrugători** sunt:

Cei cărora le lipseşte strategia tactică inteligentă, însă sunt bătăioşi şi combativi din ambiţie pentru recompense şi titluri.

Oportuniştii care se contrazic, mincinoşii care ascund binele şi scot la iveală răul.

Cei care afişează aparenţa austerităţii şi lipsei de ambiţii pentru a obţine ceva.

Cei care se pretind intelectuali excentrici dându-şi aere şi privind lumea cu dispreţ distant.

Cei lipsiţi de onestitate şi scrupule care caută să obţină funcţii şi titluri prin flatare şi mijloace necinstite, care afişează

---

[45] Ibidem, p. 124.

bravura din lăcomie pentru recompense, care acţionează din oportunism, fără consideraţie faţă de situaţia de ansamblu, care îi conving pe conducători cu vorbe goale.

Cei care compromit producţia primară prin lux inutil.

Cei care folosesc artele presupus oculte şi practicile superstiţioase pentru a-i înspăimânta pe oamenii cumsecade”[46].

Sunt vizaţi aici oportuniştii sau cei ce vânează ocaziile de a se propulsa în frunte, ambiţioşii nesusţinuţi de inteligenţă, ipocriţii, aroganţii inteligenţei sterile, parveniţii obsedaţi de parvenirea cu orice preţ, iubitorii de desfătări nelimitate, ocultiştii speculanţi ai naivităţii… Şi dacă tot ceea ce se întâmplă în societatea noastră se întâmplă ca şi cum aceşti **Şase Hoţi** şi aceşti **Şapte Distrugători** ar fi cultivaţi (din umbră) cu asiduitate, nu putem să nu ne punem întrebarea: Cine premeditează toate acestea? Spunea marele Prooroc David, regele: “Când oamenii de nimic ajung sus, nelegiuiţii mişună pretutindeni”[47]. Cine are interesul să-nalţe în ranguri pe “oamenii de nimic”, - impostorii inconştienţi ce joacă rol de propagatori ai manipulării? Cine are interes să profite de slăbiciunile şi vulnerabilitatea comandanţilor şi conducătorilor unei societăţi?

“Acestea sunt slăbiciunile comandanţilor: 1. Se consideră capabili de ceea ce nu sunt în stare să facă. 2. Sunt aroganţi. 3. Râvnesc ranguri înalte. 4. Sunt lacomi de bogăţie. (...) 6. Sunt impulsivi. 7. Sunt înceţi. 8. Le lipseşte curajul. 9. Sunt curajoşi, dar slabi. 10. Le lipseşte calitatea de a inspira încredere. (...) 14. Le lipseşte hotărârea. 15. Sunt prea îngăduitori. 16. Sunt leneşi. 18. Au vicii. 19. Sunt egoişti. 20. Sunt dezordonaţi cu ei înşişi.

Cei care au multe slăbiciuni suferă multe înfrângeri”[48]. Din textul original lipsesc anumite pasaje. Ceea ce este demn de atenţie e însă faptul că o bună cunoaştere a adversarului, a punctelor lui vulnerabile, conduce la înfrângerea acestuia cu costuri minime.

Într-un „Deus Ex: Illuminati” – la care visăm acum – toate aceste consideraţii tactice vor fi inerente. Conflictul lui „Deus Ex: Illuminati” n-ar fi între Iluminaţi şi societatea mondială în genere (care este placid-indiferentă), ci între dizinenţele interioare ale

---

[46] Ibidem, p. 124-125.

[47] Psalmi 11,8.

[48] Sun Tzu II, op. cit., p.94.

societăţii oculte „Illuminati”. Pe fondul conflictului dintre iudeo-creştini, pe de o parte, şi musulmani, se va desfăşura **un război invizibil în interiorul societăţii oculte a Iluminaţilor** pornind de la neînţelegeri privind tactica gestionării crizei mondiale: principiile tactice, planurile de aplicare şi nu în ultimul rând oamenii capabili să pună în practică strategia globală.

Să luăm deocamdată în considerare **preliminariile celui de-Al Treilea Război Mondial**: conflictul dintre lumea creştină şi lumea musulmană l-a făcut pe dictatorul Saddam Hussein să vadă în preşedintele american un “cruciat”. Saddam a fost dezinformat copios de către Serviciile Secrete Americane, care l-au asigurat în anul 1980 că în conflictul cu Iranul va avea câştig de cauză, iar războiul va fi de foarte scurtă durată. După ani de zile de măcinare reciprocă, singurii câştigători ai conflictului iraniano-irakian au fost bancherii internaţionali şi producătorii de armament. Saddam a început însă să vorbească de o “înşelăciune creştină” abia după ce a descoperit că a fost manipulat în cauza împotriva Kuweitului: “Americanii au transmis lui Saddam prin ambasadoarea lor din Bagdad că nu se vor amesteca în conflictul dintre Irak şi Kuweit. La întâlnirea Iluminaţilor la Conferinţa Bilderberg din 6-9 Iunie 1990 au fost puse la punct operaţiunile ce au urmat. Trupele irakiene au invadat Kuweitul; familia domnitoare kuweitiană a fost informată dinainte de CIA, încât a părăsit la timp Kuweitul cu automobilele Rolls-Royce, luându-şi bijuteriile. A urmat un scenariu bine pregătit: la 11 Septembrie Bush a anunţat ‘Noua Ordine Mondială’ şi a urmat intervenţia în Golful Persic. William Cooper a ştiut şi a comunicat cu un an înainte data exactă a intervenţiei trupelor americane. În mâna lui au fost documente secrete ale Serviciului Secret al Marinei, Naval Intelligence Office, unde îşi făcea el serviciul. Războiul din Golf a adus iniţiatorilor americani un profit de o sută miliarde dolari”[49].

Zilele trecute (28-30 Martie 2005) au mai avut loc atentate cu bombă ale musulmanilor în cartierul creştin din Liban. Milton William Cooper a prezis că terorismul musulman internaţional va declanşa conflictul dintre iudeo-creştini şi musulmani, în momentul în care va fi atacat un oraş american. Până atunci, Societăţile Oculte se pregătesc de preluarea totală a puterii. Astfel, există formulată

---

[49] Jan van Helsing, op. cit., p. 93.

juridic-legal alternativa suspendării Constituţiei SUA “în caz de urgenţă”, lăsându-se deliberat în afară modul reinstaurării acesteia după încheierea stării de necesitate: “Ordinul lui Nixon, care a rămas valabil până în ziua de astăzi, permite guvernului în formă FEMA [Agenţia Federală de Direcţionare în caz de Urgenţă] să suspende Constituţia, în cazul în care se întâmplă ceva care poate fi interpretat ca urgenţă naţională. Nicăieri nu am găsit un plan sau un ordin executiv care să permită reinstaurarea Constituţiei după ce se încheie starea de urgenţă. Din acest lucru nu se poate trage decât o concluzie: cei de la putere nu doresc şi nici nu intenţionează să mai reinstaureze Constituţia”[50]. Chiar dacă Mount Weather,- locul de unde Guvernul Secret trebuia să conducă acţiunea în caz de urgenţă ,- a fost între timp dezafectat, schimbându-se locaţia în care se va găsi Centrul de Comandă al operaţiunilor, carenţa legislativă este aceea care va permite glisarea democraţiei americane în dictatură.

Atacarea unui oraş american de către susţinătorii Jihad-ului Islamic (“Războiul Sfânt” al lui “proorocului” Mahomed) va justifica “războiul drept” al “Preşedintelui-Cruciat” al Statelor Unite ale Americii, care va antrena prin forţa convenţiilor preliminare ale NATO şi Statele Europene.

Cine va câştiga şi cine va pierde? În absolut, vor câştiga doar bancherii. În Dumnezeu, vor câştiga doar cei care vor şti să preschimbe suferinţa în metanoia, în dorinţa schimbării minţii şi vieţii, precum şi cei care, constrânşi de situaţia-limită, îşi vor schimba atitudinea de compromis cu păcatul.

“Dacă bancherii [internaţionali] nu doresc război, atunci acesta nu va izbucni. Acest lucru este foarte simplu. Dacă o naţiune doreşte război trebuie mai întâi să trateze cu aceşti bancheri. Desigur, dacă naţiunea nu are bani i se dau credite, amanet fiind patrimoniul naţional, dacă creditele nu pot fi plătite se adaugă procente. Astăzi se observă pe întreg teritoriul lumii, din Africa până în India, o vânzare a patrimoniilor naţionale, ce poartă numele de <<privatizare>>. Bineînţeles se vând numai întreprinderi de stat lucrative; băncile internaţionale nu cumpără ce nu aduce venit (…). Bolşevicii, naziştii, Saddam Hussein etc. şi-au procurat banii pentru război din aceeaşi

[50] Milton William Cooper, *Partea nevăzută a lumii: Societăţi Secrete* (Titlu original: *Behold a Pale Horse*), Editura Elit, Iaşi, p. 117-118.

sursă. De aceea războaiele sunt întotdeauna planificate, banii necesari trebuie puşi la dispoziţie. Scopul este unul şi anume: guvern mondial”[51]. Războiul e în primul rând o chestiune de premeditare. Simulările computerizate ale conflictelor armate au scos la iveală importanţa aprovizionării cu logistică, trupe şi materiale. De fapt, toate jocurile PC de strategie, şi în special TBS-urile (Turn Based Strategy) – “strategia pe mutări” – provin din Şah. Diferenţa este aceea că la Şah adversarii au trupe de combat iniţial egale, pe când jocurile PC pornesc de la trupe inegale.

De pildă, au fost simulate pe computer confruntările armate principale din cel de-Al Doilea Război Mondial. În jocul “Panzergenerals II” ai posibilitatea să porţi chiar o campanie militară pornind de la situaţia reală: poţi să primeşti exact aceeaşi tehnică de luptă din acel timp şi să te confrunţi exact cu adversarii din vremea aceea, pe aceleaşi terenuri pe care avuseseră loc confruntările din trecut. Banii sunt reprezentaţi de anumite puncte de “prestigiu”, însă ideea finanţării este aceeaşi. În afară de unele inexactităţi supărătoare, cum ar fi ataşarea trupelor române alături de trupele hitleriste sub steagul României Socialiste, precum şi neluarea în considerare a Insurecţiei armate de la 23 August 1944, datele introduse în calculator sunt extrem de riguroase: dacă joci cu nemţii în exact condiţiile de atunci, cu aceleaşi resurse, nu poţi să câştigi campania, oricât de bun ai fi ca strateg militar. În cazul în care primeşti de două ori (şi se poate chiar de trei ori!) mai multe resurse, poţi câştiga. Ajungem acum la concluzia îngrozitoare că dacă Hitler ar fi avut de două ori mai mulţi bani, de două ori mai multe resurse, ar fi câştigat cel de-Al Doilea Război Mondial! Există în “Panzergenerals II” chiar un scenariu de campanie de cucerire în care, după nimicirea trupelor britanice în retragere de la Dunkirk, germanii invadează Anglia, apoi, după lupta de la Windsor şi capitularea necondiţionată a Angliei, urmează debarcarea trupelor germane în America pe plajele de lângă Savannah (unde, culmea! sunt prezenţi şi românii printr-o brigadă naţională), înfrângerea Americii având loc la Oak Ridge în 10 Septembrie 1944 într-o desfăşurare armată sub comanda celebrului general german Manstein.

---

[51] Jan van Helsing, op. cit., p. 96-97.

Concluzia care se impune e una singură: dacă Hitler ar fi primit mai multe resurse ar fi câştigat războiul şi ar fi putut impune el condiţiile păcii. În consecinţă, **cei care l-au finanţat au avut grijă să limiteze aceste resurse** (financiare, dar transformabile în mijloace de luptă) **astfel încât să poată hotărî în orice moment cine să câştige pe front**! Aceiaşi oameni sunt cei ce au avut grijă şi ca războiul să ne se sfârşească prea repede: există voci de strategi şi consilieri militari care acuză că în 1943 Aliaţii au fost "ţinuţi" în Italia astfel încât să nu înainteze prea repede în inima Reichului, fiind preferată o operaţiune mult mai costisitoare (mai ales în vieţi omeneşti!), cea a debarcării din Normandia. Se pare că Iluminaţii ar fi cedat Bolşevicilor la Yalta Europa de Răsărit în urma unei convenţii reciproc avantajoase. Dacă această ipoteză, perfect plauzibilă, ar fi reală, strategia Illuminati nu e decât de admirat.

Revenind la preliminariile celui de-Al Treilea Război Mondial, ne punem în mod justificat întrebarea: Ce avem noi, oamenii simplii, imuni la politică şi la veleităţi, cu toate aceste manipulări şi pregătiri de război? În contextul mondial actual, putem vorbi de un "război drept", măcar în ceea ce priveşte viitoarea participare a Coaliţiei Europene la vărsarea de sânge? CIA a avertizat deja opinia publică prin mass-media că datorită terorismului internaţional (al fundamentaliştilor musulmani) în cel mult 15 ani existenţa în Occident va căpăta configuraţie de carnagiu şi iad! Ni se sugerează că nu vom avea de ales.

Se naşte evident întrebarea: Dacă Teoria Conspiraţiei este adevărată, şi planul Iluminaţilor este atât de perfect, atât de riguros în detalii, cum se face că "a transpirat"? Cum de am putut afla noi de el, dacă Iluminaţii sunt, aşa cum se spune în teoria aceasta, atotputernici?

Se poate să nu fie chiar atât de puternici, se pot întâmpla dezvăluiri accidentale (sunt clasice cazurile de "defectare" a unui agent, sau de cedare în faţa propriei lui conştiinţe), şi sunt posibile şi alcătuiri de scenarii verosimile, apropiate de realitate, numai studiind acest "puzzle" al ştirilor şi datelor de referinţă istorice şi prezente internaţionale. Este posibil ca Iluminaţii, dacă există, să aibă şi ei slăbiciuni omeneşti, puncte vulnerabile, ca în cartea lui Sun Tzu II; se prea poate ca datele Conspiraţiei universale să fie reale, să fie făcute publice în ciuda voinţei Iluminaţilor şi-n dauna lor, de oameni de

bună credinţă. Se poate ca dezvăluirile acelor oameni de bună credinţă să fie întoarse de către Iluminaţi în folosul planului lor de dominaţie mondială: în acest caz, descoperirea sfidătoare a "atotputerniciei" Ocultei şi-a planurilor ei minuţioase, executate aproape fără greş, au **rolul malefic al paralizării voinţei de luptă a oamenilor**! Poate că Iluminaţii aplică acum principiul intimidării – această acţiune genială (descrisă de Sun Tzu II) de a face inamicul să cedeze fără luptă. Astfel, Sun Tzu II afirma că **ai învins atunci când ai distrus inamicului voinţa de a lupta**! Arta supremă a războiului este aceea să paralizezi inamicul, să îl convingi să cedeze fără luptă. În războiul modern se recurge obişnuit la intimidarea armată, prin "forţele de menţinere a păcii", şi se şi vorbeşte de ea, însă nu se vorbeşte aproape deloc despre intimidarea promovată de către societăţile secrete, care apar la lumină sporadic, doar ca să-şi proclame "atotputernicia" atunci când urmăresc un anumit scop apropiat, sau pur şi simplu atunci când vor să mai recruteze adepţi.

"Paralizarea" voinţei de luptă din **războiul spiritual nevăzut** poartă numele de acedie, sau moleşeală, şi este cel măi rău lucru ce i se poate întâmpla unui ascet, unui luptător. Acedia îi distruge capacitatea de reacţie, îi fură sensul de a lupta şi chiar îl "vampirizează" de sensul de a trăi. Desfăşurarea unei armate reale intimidează ochiul: desfăşurarea unei organizaţii secrete multitentaculare în imaginaţie paralizează mintea.

Oare Iluminaţii, dacă există,- şi probabil există destule forţe şi organizaţii care să îşi aroge atari puteri,- îşi urmează punct cu punct planurile? Nu cumva au loc întârzieri, deviaţii, răsturnări ale maleficului şi chiar transformarea acestuia într-un bine involuntar? Nu cumva apar imposturi şi în sânul organizaţiilor secrete, dar pe care noi, cei de dinafară, nu avem căderea şi nici discernământul de-a le vedea? Poate că există Iluminaţi de bună credinţă, Iluminaţi ocrotitori de cultură şi civilizaţie, Iluminaţi ai Dumnezeului Celui viu, nu doar Iluminaţi luciferici, aşa cum se insinuează în teoriile şi ficţiunile conspiraţiei universale. În plus, chiar înlăuntrul ierarhiilor lor există secrete de la un grad de iniţiere la altul: şi dacă eu, să zicem, sunt un „Illuminati" de gradul 30, cum ştiu ce se petrece cu superiorii mei din gradele cele mai înalte?

Poate că ar trebui să ne străduim mai mult să desluşim voinţa lui Dumnezeu (şi a Logosului Său fiinţial) din spatele acţiunilor (mai mult sau mai puţin reuşite ale) “oculţilor”.

Pentru aceasta ar trebui să privim cu privirea Sfinţilor, să credem cu credinţa lor, şi să gândim cu gândirea lor străvăzătoare. Sfântul Filotei Zervakos descrie într-o vedenie: “Cu puţine zile după marele dezastru petrecut în Asia Mică în anul 1922, într-o noapte am văzut cum mă aflam împreună cu alţii departe de mânăstirea mea, pe marginea unei văi, în înaltul cerului fiind un nor întunecos, negru, care tocmai începea puţin câte puţin să se destrame. Şi de cum s-a luminat s-a arătat desluşit fiara Apocalipsei, având şapte capete şi zece coarne. La început zbura ca un avion, la înălţime, apoi a coborât şi s-a apropiat de mine ca la 15 metri. Şi am văzut aşezaţi pe capetele şi coarnele ei pe mulţi dintre stăpânitorii pământului: împăraţi, regi, conducători, prim-miniştri, precum şi dintre mai-marii Bisericii: Papa, patriarhi, arhierei. Îmbrăcaţi toţi în veşmintele lor, mai-marii popoarelor cu coroane pe cap şi sceptre în mâini, iar mai-marii Bisericii în veşmintele preoţeşti, cu mitre, cu mantii, cu toate însemnele. M-a cuprins frica şi groaza şi mâhnit în inimă am zis: <<Vai şi amar de vieţuitorii acestei lumi! Câtă întristare va să vină peste oameni, dacă stăpânitorii lor sunt slujitori şi robi ai Antihristului!>>”[52]

În Cartea Apocalipsei apare voinţa uluitoare a Mântuitorului, Care stăpâneşte inimile: “Şi cele zece coarne pe care le-ai văzut şi fiara vor urî pe desfrânată şi o vor face pustie şi goală şi carnea ei o vor mânca şi pe ea o vor arde în foc. Căci **Dumnezeu a pus în inimile lor să facă voia Lui** şi să se întâlnească într-un gând şi să dea fiarei împărăţia lor, până se vor împlini cuvintele lui Dumnezeu”[53]. Aceasta înseamnă că voia lui Dumnezeu lucrează tainic, neştiut, şi trebuie ca raţiunile dumnezeieşti (cuvintele) să ajungă la sfârşitul lor ultim.

---

[52] Filotei Zervakos, *Călător către cer* (*Viaţa şi predicile Fericitului Filotei Zervakos*, Editura Biserica Ortodoxă, Alexandria 2002, p. 243; cf. *Profeţii şi mărturii creştine pentru vremea de acum*, Selecţie de texte de la Sfinţii Părinţi şi autori contemporani, Ed. B.O., Alexandria 2004, p. 163.
[53] Apocalipsă 17, 16-17.

Istoria nu se desfăşoară cum o planifică oamenii, ci după voinţa de dinainte de veacuri a lui Dumnezeu. Imprecizia anticipărilor oamenilor e similară impreciziei substanţiale a sistemelor computerizate: “În fizica clasică, cunoaşterea stării iniţiale a unui sistem dinamic, precum şi a legii sale de evoluţie, determină viitorul. Or, în descrierea acestei stări intervin numere reale care conţin zecimale – cifre la fel de simple ca 1/3 sau la fel de uzuale ca numărul *pi* au o suită infinită de zecimale. Or, calculele şi previziunile pe care le permit ele nu folosesc decât un număr finit de zecimale. Şi atunci când un fenomen se reia mult timp sau se leagă de alte acţiuni, aproximarea cunoaşterii stării iniţiale se multiplică şi, după câtva timp, ea ia proporţii considerabile – numim aceasta <<timpul caracteristic al sistemului>>, timpul în care ea se multiplică cu un factor 10. Astfel de sisteme sunt numite <<sisteme haotice deterministe>>”[54]. Fenomenele sociale sunt şi ele “sisteme haotice”, oricât am vrea noi să le determinăm şi să le manipulăm în favoarea noastră. Iar Dumnezeu nu trebuie să acţioneze decât asupra detaliilor infinitezimale ca să se împlinească în cele din urmă cuvintele şi raţiunile sale, şi implicit voia Sa. Această matematică asigură discreţia fiinţei dumnezeieşti şi libertatea inconştientă a oamenilor.

Până la instaurarea Antihristului se spune că vor veni şapte împăraţi, şi unii din ei vor împlini destinele ultime ale creştinilor, astfel încât Noua Ordine Mondială va realiza iniţial chiar voia lui Dumnezeu.

Vedenia Sfântului Apostol Ioan de la capitolul 17 din Apocalipsă descrie situaţia din vremea domniei unei împărătese desfrânate din cetatea Babilonului duhovnicesc. Şi Babilonul duhovnicesc este personificat sub chipul unei femei desfrânate, însă aici e vorba de două femei: femeia-metaforă a cetăţii- şi femeia împărătească. Că este aşa ne-o indică repetarea identică a cuvintelor: “Şi am văzut o femeie…” precum şi revelaţiile Sfinţilor.

“Şi am văzut o femeie şezând pe o fiară roşie, plină de nume de hulă, având şapte capete şi zece coarne. Şi femeia era îmbrăcată în purpură şi în stofă stacojie şi impodobită cu aur şi cu pietre scumpe şi cu mărgăritare, având în mână un pahar de aur, plin de urîciunile şi

---

[54] Jean-Michel Maldamé, *Entre maîtrise et chaos*, Revue d’Ethique et de Th. Morale, nr. 209, 1999, p. 134.

de necurăţiile desfrânării ei. Iar pe fruntea ei scris nume tainic: babilonul cel mare, mama desfrânatelor şi a urâciunilor pământului. Şi am văzut o femeie, beată de sângele sfinţilor şi de sângele mucenicilor lui Iisus, şi văzând-o, m-am mirat cu mirare mare"[55]. Apoi îngerul îi explică Sfântului vedenia: "Cele şapte capete [ale fiarei] sunt şapte munţi deasupra cărora şade femeia. Dar sunt şi şapte împăraţi: cinci au căzut, unul mai este, celălalt încă nu a venit, iar când va veni are de stat puţină vreme. Şi fiara care era şi nu mai este – este al optulea împărat şi este dintre cei şapte şi merge spre pieire"[56].

În cartea Monahului Zosima Pascal, - "Sfârşitul omului" – apar vedeniile Sfântului Mucenic Ipolit, Papă al Romei, Sfântului Andrei cel nebun în Hristos, Sfântului Nil Athonitul, Sfântului Efrem Sirul, şi altor Părinţi văzători cu duhul care au afirmat că o Coaliţie a Statelor Europene formată din 18 popoare (18 "limbi"), sub conducerea lui Phillip al VI-lea, va zdrobi forţele musulmane şi va recuceri Constantinopolul.

Primul împărat la fi foarte evlavios, va fi "ales de îngeri"[57], şi în vremea domniei sale de 32 de ani se va întruni Al VIII-lea Sinod Ecumenic unde Papa (constrâns de germani!) va reveni la Ortodoxie! Catedrala Sfânta Sofia din Constantinopol va fi din nou spaţiul Liturghiei cereşti.

Al doilea împărat, "Stăpânitorul Aran", care va domni 3 ani şi jumătate, va impune incestul, el însuşi trăind cu fiica şi mama sa, iar cei care vor rezista poruncii sale de pervertire vor avea parte de soarta şi slava Sfântului Ioan Botezătorul.

Al treilea împărat va impune idolatria şi va pângări bisericile.

Al patrulea împărat, bun la suflet, venit din Arabia, va domni 12 ani, timp în care va restaura bisericile stricate.

Al cincilea împărat, la fel de bun la suflet, venit din Etiopia va domni un singur an, timp în care se vor aduna toate părticelele din Sfânta Cruce a Mântuitorului şi vor fi luate la cer odată cu sufletul de împărat. Cu aceasta se sfârşeşte destinul Imperiului Roman. Pe aceşti

---

[55] Apocalipsă 17, 3-6.
[56] Apocalipsă 17, 9-11.
[57] Monahul Zosima Pascal – Prodromit, *Sfârşitul omului*, Argeş 2004, p. 10.

cinci îi pomeneşte îngerul Apocalipsei la momentul vedeniei lui Ioan când spune: “cinci au căzut”.

Trei băieţi ai acestui împărat (erau patru, dar unul este eliminat mai repede!) se războiesc vreme de 150 de zile şi are loc un mare măcel între “romani” (europeni).

Al şaselea împărat, venit de la Marea Neagră, domneşte împreună cu fiica sa,- femeia desfrânată care vrea să uzurpe tronul lui Dumnezeu. Tatăl ei e pomenit de înger când spune: “unul mai este”, adică îi stă alături desfrânatei.

Fiica este al şaptelea, iar Antihristul, posedat de Lucifer, va fi al optulea şi ultimul împărat pământesc.

Conform acestor vedenii, interesele noastre, ale Creştinătăţii, vor fi împlinite **înlăuntrul scenariului** Noii Ordini Mondiale, prin sau fără Iluminaţi, până la eliberarea Constantinopolului şi sfârşitul Imperiului Roman creştin din vremea celui de-al cincilea împărat apocaliptic. Este plauzibilă şi ipoteza conform căreia Iluminaţii luciferici ar încerca să speculeze ostilitatea istorică dintre creştini şi musulmani spre a-şi vedea cu ochii propriile visuri: dominaţia mondială a lui Antihrist. Dar chiar şi în cazul acestei legende sumbre (negre), tot avem happy-end. „Căci dacă înlăturarea lor [din lumina Logosului] a adus împăcarea lumii [cu Dumnezeu-Tatăl], ce va fi [atunci] primirea lor la loc, dacă nu o înviere din morţi?”[58] De fapt cu toţii suntem – mai mult sau mai puţin conştient – sionişti (şi virtuali candidaţi la intrarea în plina Lumină): „Pentru că nu voiesc, fraţilor, ca voi să nu ştiţi taina aceasta, ca să nu vă socotiţi pe voi înşivă înţelepţi; că împietrirea s-a făcut lui Israel în parte, până ce va intra tot numărul neamurilor. Şi astfel întregul Israel se va mântui, precum este scris: <<Din Sion va veni Izbăvitorul şi va îndepărta nelegiuirile de la Iacov; şi acesta este legământul Meu cu ei, când voi ridica păcatele lor>> (Isaia 59, 20-21)[59] În vremea din urmă întregul Israel

---

[58] Romani 11, 15.

[59] Romani 11, 25-27. „Aceasta-i raţiunea profetică pentru care creştinilor le este interzis antisemitismul. Poporul lui Israel e încă un popor ales, dar pus de-o parte pentru vremuri viitoare, ca o „rămăşiţă” a lui, care va împlini toate destinele sale ultime. Până atunci, neamul acesta o duce în aşteptare şi face toate păcatele lumii, frământând-o şi izbind-o de toate limitele existenţei şi neantului.” (Părintele Arsenie Boca, Steaua destinului, manuscris, cf. Cuvinte vii..., p. 279)

va fi cu Hristos, iar noi, cei ce acum suntem numai o rămăşiţă, vom exclama alături de cei douăzeci şi patru, aşa cum s-a scris: "Mulţumim Ţie, Doamne Dumnezeule, Atotţiitorule, cel ce eşti şi Cel ce erai şi Cel ce vii, că ai luat puterea Ta cea mare şi împărăţeşti"[60].

[60] Apocalipsa 11, 17.

V. Nostalgia Paradisului şi fantasmele Melancoliei

1.Nostalgia pură

Filmul „Nostalgia”, în regia lui Andrei Tarkovski (Italia, 1983), este o căutare a propriului suflet în alte suflete; e o descoperire a acelui loc căruia i se poate spune pe drept cuvânt „acasă”; şi e o consecvenţă cu spiritul acestei descoperiri: e o călătorie iniţiatică spre spaţiul acelei sălăşluiri ideale. „Am plecat să vă pregătesc loc”, pare a spune Poetul plecat în moarte. El ne priveşte de-acolo; şi simţi cum privirea lui străbate din transcendenţă; el ne aşteaptă alături de câinele-lup, alături de paznicul porţilor lumii celeilalte, aşezat cuminte alături de el.

Căinele-lup, paznicul porţilor lumii de dincolo, apare în film încă de la-nceput: din ceaţa vie, adică din taina însufleţită a lumii noastre, se mai desprinde-un cal alb – simbol al Creştinismului eshatologic biruitor, a cărui biruinţă este încă discretă.

Poetul Andrei Gorceakov (interpretat de Oleg Iancovski), călătorind prin Italia alături de secretara şi translatoarea sa Eugenia (Domiziana Giordano), ajunge la biserica Madonei Zămislirii. Refuză să intre. O lasă pe ea. Gândeşte: „Am obosit să merg în locuri ucigător de frumoase. Nu mai vreau nimic în ce mă priveşte; am văzut destul.” Eugenia intră în biserică şi află de la paraclisier condiţia minimă absolut necesară primirii unui miracol: să stai în genunchi. Schiţează un gest de îngenunchiere, dar gestul se frânge; mişcarea nu este dusă până la capăt. Se mulţumeşte atunci să contemple o femeie îngenuncheată înaintea statuii Madonei care se roagă pentru toate femeile lumii: „Mamă a tuturor mamelor, care ştii bucuria de a fi mamă... ajută-ţi fiica să devină mamă!” Apoi Eugenia asistă la zborul vrăbiuţelor din pântecul statuii Madonei Zămislirii, după ce femeia evlavioasă îi desfăcuse veşmântul. Penele harului cad în biserică pe podeaua de piatră, pe lumânări, şi chiar pe creştetul Poetului, care se află cu gândul şi sufletul acasă la el, în Rusia!

Poetul este brunet, dar are creştetul însemnat de-o şuviţă de păr albă: semnul mesianităţii. La hotel, secretara îl va întreba pe Poet de ce, după ce au străbătut jumătate din Italia prin ceaţă, n-a intrat în

biserică să o vadă pe Madona Zămislirii. Ea nu ştie că el a primit harul Madonei în faţa bisericii din Italia, stând lângă maşină şi având revelaţia casei sale din Rusia, în interiorul căreia îi fusese răpit sufletul! Ei nu i se împărtăşeşte taina şi va rămâne întotdeauna străină de lumea Poetului; ea se aşteaptă ca el să încerce să o cucerească, însă el, chiar dacă îi admiră deschis frumuseţea, rămâne pur. Chiar puritatea i se va reproşa: faptul că n-a încercat s-o seducă, să aibă o aventură cu ea: „Sigur, ţie îţi plac numai madonele!” Criza ei de isterie îl întristează. Andrei are un vis în care soţia lui o îmbrăţişează şi-o mângâie pe secretara înlăcrimată: în mintea şi inima lui nu există niciun conflict între cele două femei, fiindcă soţia lui are ea însăşi chip de madonă şi nu poate fi geloasă nici mânioasă nici ranchiunoasă sau tăcut resentimentară: ea nu poate decât să iubească, şi iubeşte total. Apare o scenă picturală desprinsă din penumbrele camerei în care, în acelaşi pat în care visează Poetul, se suprapune, într-un univers paralel, imaginea soţiei lui dormind lin, însărcinată. Memoria şi fantezia se supun cuminte nostalgiei şi-i dăruiesc imagini ale dorinţei.

Într-o altă scenă vedem cum, în altă visare cu ochii deschişi, Poetul, aflat în Italia, îşi cheamă pe nume soţia: „Maria!” şi ea, aflată pururi în Rusia, **îl aude**. La rândul său, Poetul **aude aievea** chemarea soţiei din depărtare: „Andrei!” Acestea sunt puterile supranaturale ale nostalgiei.

Andrei şi Eugenia îl vor întâlni la Bagno Vignoni – un loc celebru al Revelaţiei – pe Domenico: un profesor de matematică ce trecuse acum câtva timp printr-o criză de nebunie eshatologică (aşteptase închis în casă cu toată familia vreme de şapte ani sfârşitul lumii). Dominic i se va adresa Eugeniei cu familiaritate: „Nu uita niciodată ceea ce a zis El către ea!” Aflăm că „El” este Dumnezeu, „ea” este sfânta Ecaterina, iar Bagno Vignoni locul Revelaţiei sinaitice: „Tu eşti cea care nu eşti, dar Eu sunt Cel ce sunt!” Revelaţia din acest loc sacru, tămăduitor, asemănătoare Sinaiului, este de fapt o chemare cerească: „Eu sunt Cel ce sunt. Tu eşti cea care nu eşti” înseamnă o vocaţie, o invitaţie: „Ia fiinţarea Mea! Adapă-te din izvorul vieţii Mele şi fii prin harul Meu una cu Mine!” De fapt, în Rugăciunea domnească Îi cerem Tatălui nostru ceresc: „Fiinţarea Ta dă-ne-o nouă astăzi! Fii suflet al sufletului meu, gând al gândului meu, viaţă a vieţii mele!”

Vom afla că Poetul urmează o călătorie iniţiatică: este în Italia pe urmele visului unui muzician din veacul al XVIII-lea – Pavel Sosnovski – ce ţinuse să se întoarcă în Rusia, cu toate că ştia că aici va redeveni sclav. Se pare că avusese în Rusia o mare iubire. Odată întors a început însă să bea mult, apoi s-a sinucis.

A rămas de la el o mărturie despre alienarea societăţii din vremea sa, care este aceeaşi cu cea din toate vremurile. Poetul a luat această scrisoare a marelui muzician de la Conservatorul din Bologna: „Dragul meu Piotr Nicolaevici,/ Au trecut doi ani de când sunt în Italia... Astă noapte am avut un coşmar: se făcea că trebuia să creez o operă spre a fi prezentată în teatrul personal al Domniei Sale Contele. Actul întâi se desfăşura într-un parc imens, presărat cu statui, care erau de fapt oameni goi pictaţi în alb, obligaţi să stea nemişcaţi tot timpul. Eu însumi eram una din aceste statui. Ştiam că dacă m-aş fi mişcat puţin aş fi fost aspru pedepsit, pentru că Domnul şi Stăpânul nostru ne observa cu atenţie. Simţeam frigul pătrunzându-mi picioarele lipite de piedestalul de marmură îngheţată, în timp ce frunzele de toamnă cădeau pe braţele-mi întinse. Şi totuşi nu mă mişcam deloc. Dar când, în sfârşit, simţeam că nu voi mai rezista mult, m-am trezit. Eram speriat, fiindcă am priceput că nu era un vis, ci propria-mi viaţă. Aş putea încerca să nu mă mai întorc niciodată în Rusia, dar gândul acesta mă omoară. (...) Pavel Sosnovski”.

Călăuzit de visarea unui artist de acum mai bine de două sute de ani, Poetul are deci o vocaţie mesianică: aceea de a scoate societatea omenească din încremenire, din împietrirea sufletească. Vom asista la un moment dat la o Revelaţie, la dialogul dintre două persoane nevăzute. Într-o imensă catedrală gotică, fără acoperiş, vor răsuna glasurile Sfintei Ecaterina şi a lui Dumnezeu Însuşi:

„- Doamne, nu-l vezi cum se frământă? De ce nu-i răspunzi?”
„- Îţi dai seama ce s-ar întâmpla dacă Mi-ar asculta glasul?”
„- Lasă-l să-ţi simtă prezenţa!”
„- Eu Mi-o fac simţită mereu, însă el nu o simte.”

Domenico-nebunul îi va încredinţa Poetului misiunea de a străbate bazinul de la Bagno Vignoni cu o lumânare aprinsă în mână: e convins că acest gest de pietate într-un loc sacru al Revelaţiei va preschimba lumea.

Asistăm la discursul lui Domenico dintr-una din pieţele Romei, în care oamenii apar încremeniţi, asemeni statuilor din visul

lui Sosnovski. Sunt profeţiile nebuniei lucidităţii, profeţiile unui om conştient că este nebun: „- Ce strămoş vorbeşte în mine? Nu pot trăi simultan şi în minte şi în trup. De aceea nu reuşesc să fie o singură fiinţă. Mă simt o infinitate de fiinţe în aceeaşi clipă. Răul cel mai mare al vremurilor noastre e că au dispărut marii maeştri. Drumul spre inima noastră s-a ascuns în umbră. Trebuie să ascultăm vocile care ne par fără sens. În creierele ocupate cu ţevi de scurgere, cu pereţii şcolii, cu asfaltul, cu hârtii de tot felul, trebuie să intre zumzetul insectelor. Cu toţii să ne umplem ochii şi urechile cu lucruri ce stau la baza unui vis măreţ. Cineva trebuie să strige că vom ridica piramidele – nu are importanţă dacă apoi nu le vom ridica! Trebuie să alimentăm dorinţa şi să tragem de suflet din toate părţile ca şi cum ar fi un cearceaf fără de margini. Dacă vreţi ca lumea să meargă înainte trebuie să ne dăm mâinile. Trebuie să-i punem laolaltă pe cei zişi <<sănătoşi>> cu cei numiţi <<bolnavi>>. Hei, voi, sănătoşilor! Ce înseamnă sănătatea voastră? Toţi ochii omenirii privesc prăpastia în care ne năpustim cu toţii. Libertatea e inutilă, dacă nu aveţi curajul să ne priviţi în faţă... (...) Unde mă aflu când nu sunt nici în realitate, nici în imaginaţia mea? Acesta e noul meu legământ cu lumea: să fie soare noaptea şi nămeţi în august. Ajunge cu faptele mari, cele mărunte rămân. Societatea să se unească din nou, să nu mai fie aşa fragmentată ca acum! Ajunge să privim natura pentru a înţelege că viaţa e simplă. Să ne întoarcem de unde am plecat, în punctul în care voi aţi apucat pe drumul greşit. Trebuie să ne întoarcem la fundamentele vieţii, fără să murdărim apele! Ce fel de lume e asta, dacă un nebun vă spune că trebuie să vă fie ruşine de voi înşivă!”

Înstrăinarea sufletului de propriul său trup şi dedublarea nostalgiei, scindarea personalităţii în euri multiple, sau schizofrenia existenţială nevăzută a fiecăruia, insensibilitatea la glasurile cereşti, indiferenţa faţă de frumuseţea care ne este la îndemână, părăsirea tuturor aspiraţiilor şi idealurilor, alienarea generală a societăţii, care nu mai este în stare să se aşeze la Cina cea de Taină, toate acestea îi provoacă repulsie şi revoltă lui Domenico, ce va recurge la gestul disperat al auto-daphé-ului.

Omul e apă şi foc, poftă şi mânie, senzualitate şi fulger, dar în urma lui nu rămâne decât cenuşa şi oasele în cenuşă. Domenico alege să se preschimbe direct în cenuşă, însă gestul său este perfect inutil. El are o străfulgerare a nevăzutului, dar nu e destul: „O, mamă!

Aerul este acel lucru uşor care îţi trece pe lângă creştet şi devine mai limpede atunci când râzi.” Moartea este pentru el o întoarcere la sânul matern, la inocenţa copilăriei pure, şi mai ales pure de orice tristeţe! Pusese să i se cânte Oda bucuriei, însă patefonul se defectează şi muzica Beethoven se aude grotesc. Nu asta e calea, pare a spune Maestrul. Fiindcă şi muzica este vie. Domenico moare autoincendiat strigându-şi soţia ce-l părăsise: „Zoe!” care în limba elină înseamnă „viaţă”. Moare strigând şi chemând viaţa, viaţa adevărată.

Poetul se pregătea să plece din Italia, când Eugenia îl sună şi-i aminteşte, printre altele de misiunea pe care i-a încredinţat-o Domenico: să străbată bazinul de la Bagno Vignoni – un fel de Vitezda, un fel de nou loc al tămăduirii şi Revelaţiei – cu o lumânare aprinsă în mână. Eugenia îl determină să se întoarcă din drum şi să se confrunte cu propriul destin: pleca la Moscova fără să-şi fi îndeplinit misiunea şi promisiunea. E semn că şi prin persoane ignorante sau egoiste, însetate de bunăstarea şi fericirea proprie şi incapabile să se sacrifice pentru alţii – ca Eugenia – poţi să îţi îndreptezi destinul şi să îţi urmezi chemarea spre moarte şi spre lumină.

La a treia încercare, fiindcă vântul îi stinge de fiecare dată pâlpâirea, Poetul reuşeşte să atingă celălalt capăt al bazinului. Se prăbuşeşte apoi acolo fără suflare. Atac de inimă. Avem apoi imediat viziunea dumnezeiască a sufletului lui în catedrala gotică din Cer, acolo unde se auziseră glasurile lui Dumnezeu şi Sfintei Ecaterina. În altarul catedralei e casa lui din Rusia şi lângă el câinele-lup. Câinele-lup, paznicul porţilor e cu el. El îşi aşteaptă familia **aici, în inima Nostalgiei**. Ninge din cerul acestui Cer cu fulgi mari de har. Se aude un cântec de leagăn al mamei celei nevăzute.

Trecerea bazinului este unul din lucrurile mici dar extrem de importante: este trecerea sufletului de poet prin viaţă, de la un capăt al bazinului, într-o continuitate perfectă a flăcării, până la capătul morţii şi Revelaţiei. În film răsună la un moment dat versurile lui Arseni Tarkovski, tatăl regizorului, în care Poetul se mistuie ca o lumânare: „Mi se-nneguregază privirea/ puterea îmi stă acum în două misterioase boabe de diamant./ Auzu-mi confundă tunetul îndepărtat cu respiraţia casei părinteşti./ Muşchii îşi pierd încordarea,/ precum boii cărunţi pe arătură./ Iar când se lasă noaptea,/ nu-mi mai lucesc pe umeri două aripi./ În timpul festinului,/ ca o lumânare m-am stins./ În

zori, strângeţi-mi ceara scursă/ şi în ea citiţi/ pe cine să plângeţi/ şi de ce să fiţi mândri./ Aflaţi cum, dându-mi ultima picătură de fericire,/ spre a muri plutind,/ am murit cu suflet uşor/ şi, la adăpostul unui acoperiş improvizat,/ voi lumina postum,/ precum un cuvânt."

2. Sacrificarea Paradisului propriu

Scenariul acestui film, produs de Argos Films (Paris) şi de Institutul Suedez de Film (Stockholm) şi difuzat în anul 1986, îi aparţine tot lui Tarkovski[1]. Subiectul filmului "Sacrificiul" ar fi, în linii mari, acesta: Alexander, personajul principal, un fost actor şi dramaturg, trăieşte retras într-o vilă de pe o insulă împreună cu soţia sa Adelaide, cu fiica lor Marta şi cu micuţul Tommy. Alexander se află la malul mării împreună cu Tommy. Tommy a fost operat la gât şi deocamdată nu poate vorbi. Alexander plantează în pământ un copac uscat şi îi povesteşte fiului său întâmplarea Avvei Pamvo şi a ucenicului său Ioan Colov[2], căruia i s-a dat porunca de a sădi în pământ, departe de mânăstire, un copac uscat, pe care să-l ude zilnic. Ucenicul a ascultat fără crâcnire porunca duhovnicului şi timp de trei ani a cărat apă de la mânăstire pentru a uda în deşert pomul uscat. După trei ani de zile pomul s-a trezit la viaţă şi a odrăslit fructe, pe care Avva Pamvo le-a dat Părinţilor din mânăstire spunând: Luaţi, mâncaţi roadele ascultării! Alexander răstălmăceşte însă istoria patristică, făcând din această pildă a ascultării o pildă despre consecvenţă şi susţinând că aplicarea neabătută a unui ritual ar putea schimba la un moment dat lumea. Ar fi destul, în viziunea sa, "să te scoli în fiecare dimineaţă la ora şapte fix, să mergi la baie, să iei un pahar, să-l umpli cu apă şi apoi să-l torni în toaletă. Nimic mai mult."[3] Această predică a lui Alexander în faţa fiului său, această apologie a consecvenţei, trădează coordonatele unei gândiri magice, chiar dacă este aşezată, derutant, în prelungirea unei istorisiri ortodoxe. Chiar dacă prologul acestui film este plăsmuit din miezul

---

1 Andrei Tarkovski, Scenariul filmului SACRIFICIUL, Revista "Transilvania" 1-2/ 1993, Sibiu, p. 144-175.
2 Avva Ioan Colov 1, Pateric, Alba Iulia 1990, p. 97.
3 Andrei Tarkovski, Scenariul…, p. 144.

unei minuni patristice, aşteptările ne vor fi înşelate: comportamentul lui Alexander se va supune mai degrabă magiei decât misticii.

În timp ce familia lui Alexander se întruneşte pentru a sărbători ziua lui de naştere la radio se anunţă declanşarea unei catastrofe planetare: întreaga lume va fi devastată. Nu ni se spune cum va veni sfârşitul, dar toată lumea este convinsă că acesta va fi iminent. În timp ce toţi intră în panică şi sunt "infestaţi' de criza de isterie a Adelaidei, Alexander se retrage să mediteze în singurătate. Este momentul în care îşi înţelege **vocaţia mesianică**: "Asta am aşteptat toată viaţa. Toată viaţa mea a fost o unică aşteptare a ceea ce se întâmplă aici."[4] În acest moment se apropie de Alexander poştaşul Otto,- un adevărat "mesager al zeilor" şi având toate calităţile necesare acestei funcţii de vestitor al dorinţelor transcendenţei: Otto e epileptic, e pasionat de fenomenele paranormale, şi e interesat de filosofia lui Nietzsche,- cel "care l-a făcut să-şi piardă cunoştinţa pe Zarathustra"[5]. Otto îi şopteşte lui Alexander soluţia mântuitoare: Alexander trebuie să se unească în iubire cu Maria, una din servitoarele familiei, despre care spune că e vrăjitoare şi că e înzestrată cu puteri magice care-ar putea schimba cursul vremii.

Alexander se conformează mesajului şi va avea loc un „hieros gamos" cu Maria, o căsătorie mistică, o plutire în aerul altui timp (aşa cum s-a petrecut pe Solaris unirea dintre Kris şi Harey, aşa cum îşi va vedea Tarkovski, în „Oglinda" memoriei, propria mamă plutind). A doua zi toate sunt schimbate ca prin minune: suntem încredinţaţi că Apocalipsa nu se va mai produce. Pericolul a fost îndepărtat la fel de inexplicabil cum apăruse.

Credincios unei făgăduinţe anterioare, făcute lui Dumnezeu într-o rugăciune prin care jurase să jertfească tot ce are el mai de preţ în cazul în care Dumnezeu ar înlătura pericolul, Alexander dă foc casei. El îşi sacrifică nu numai casa aceasta, pe care o considerase un dar dumnezeiesc, dar şi propria existenţă, deoarece va fi internat într-un spital de nebuni. Finalul filmului îi aparţine lui Tommy, care aduce două găleţi de apă la rădăcina pomului uscat, şi care, atunci

---

[4] Ibidem, p. 158.
[5] Ibidem, p. 145.

când începe să vorbească, rosteşte chiar cuvintele inspirate ale Evangheliei după Ioan: "La început a fost Cuvântul… De ce, papa?"[6]

Ultima scenă desăvârşeşte confuzia prologului: e ca şi cum scenaristul ar fi dorit să declanşeze povestea filmului chiar din miezul istoriei patristice! Se creează astfel iluzia că filmul "Sacrificiul" ar fi expresia modernă a Misticii ortodoxe şi că ar constitui replica minunii descrise în Pateric. Există şi acum mulţi spectatori ai filmului care cred că "Sacrificiul" este expresia fidelă a Ortodoxiei, vocea Misticii răsăritene, ceea ce este fals. Pentru a înţelege modul în care a fost creat filmul "Sacrificiul" trebuie să-l ascultăm pe Tarkovski însuşi descriind "primul proiect al filmului": "Primul concept purta numele **Vrăjitoarea** şi preconiza drept centru al acţiunii strania vindecare a unui bărbat bolnav incurabil căruia medicul casei îi dezvăluia adevărul întreg şi îngrozitor despre sfârşitul său aparent inevitabil. Bolnavul îşi înţelege situaţia; disperat, recunoaşte că e condamnat la moarte. Într-o zi sună la uşa casei lui cineva. În faţa lui stă – prototipul lui Otto, poştaşul din **Sacrificiul** – un om care îi aduce mesajul, absurd după aprecierile obişnuite, că el, Alexander, trebuie să se ducă la o femeie înzestrată cu puteri magice miraculoase, şi să se culce cu ea. Bolnavul ascultă şi experiază astfel harul divin al tămăduirii lui pe care, curând după aceasta, medicul, prietenul său, i-l confirmă surprins: este deplin sănătos. Atunci însă apare brusc acea femeie, vrăjitoarea; ea stă afară în ploaie şi în acel moment se petrece din nou ceva neînţeles. Alexander îşi părăseşte de dragul ei casa impunătoare şi frumoasă, se rupe de existenţa sa anterioară, se îmbracă asemenea unui vagabond cu un palton uzat şi pleacă de acolo împreună cu femeia"[7].

Observăm că spre deosebire de acest prim concept al filmului, în care compromisul moral al preacurviei cu o vrăjitoare are efect individual,- îl vindecă şi îl salvează din moarte doar pe protagonist,- în versiunea finală compromisul capătă **valori mesianice** – are puterea salvării întregii lumi. În primul caz, are loc un transfer de putere prin schimbul reciproc de substanţă din timpul actului sexual: iar acest transfer magic de energie va fi cauza

---

[6] Ibidem, p. 175.

[7] Andrei Tarkovski, Despre filmul meu SACRIFICIUL, Revista "Transilvania"1-2/ 1993 Sibiu, p. 178-179.

vindecării miraculoase a personajului principal. Nu există însă nici un "har divin" care să se supună mecanic acestui ritual al desfrâului. În cazul versiunii finale avem însă de-a face cu o prelungire a acestui schimb de fluide către omenirea întreagă, în virtutea iubirii lui Alexander pentru întreaga lume. Este un transfer matematic în care termenii sunt echivalenţi: A este echivalent cu B, B este echivalent cu C, deci A este echivalent cu C. „Vrăjitoarea" Maria îi dă putere lui Alexander prin actul divin şi totodată magic al Erosului şi cei doi devin una, Alexander dă puterea mântuitoare lumii întregi prin iubire, fiind una cu ea. Ceea ce este înspăimântător aici e tocmai confuzia etică între actul desfrâului sexual şi iubirea spirituală pură: iubirea spirituală e pusă în continuarea freneziei actului sexual ca şi cum ar fi pe acelaşi plan! Însă cele două relaţii de echivalenţă (A echivalent cu B şi B în relaţie de echivalenţă cu C) nu sunt în nici un fel echivalente între ele. Dacă ar fi echivalente, Dumnezeu Însuşi ar fi complice la compromis. Ceea ce în scenariul lui Tarkovski se şi întâmplă. Dumnezeu ar fi atras în vârtejul raţiunilor nebuneşti ale lui Alexander, acceptând să fie complicele lui: "Faptul că Dumnezeu îl ascultă pe Alexander, că îl ia **ad litteram**, este o consecinţă pe cât de cumplită, pe atât de mângâietoare. Cumplită întrucât, ca urmare practică a legământului său, Alexander se îndepărtează definitiv de lumea căreia i-a aparţinut până atunci şi prin aceasta îşi pierde nu numai legătura cu familia sa ci şi – ceea ce, cel puţin în ochii oamenilor din anturajul lui, este şi mai rău încă – orice fel de etalon de măsură comun cu normele morale tradiţionale. Cu toate acestea, sau poate tocmai de aceea, Alexander este pentru mine figura unui ales al lui Dumnezeu, menit să demaşte înaintea întregii lumi mecanismele existenţei ce ne ameninţă, ne distrug viaţa şi ne-o corup iremediabil şi fără posibilitate de vindecare, şi să ne cheme la convertire – ultima posibilitate de salvare ce există pentru umanitate"[8].

Tarkovski vede în Alexander **un ales al lui Dumnezeu**, **un nebun pentru Hristos** după modelul Sfinţilor Nebuni din vechea Rusie (**iurodivi**), un om ce trece dincolo de **normele morale tradiţionale**. Însă Sfinţii Nebuni pentru Hristos, adică aceia care au vrut să se ferească de slava deşartă a lumii şi de trufia ei, alegând să

---

[8] Ibidem, p. 181.

fie dispreţuiţi şi înjosiţi, numai au simulat imoralitatea şi nebunia, nu s-au supus ei!… Un nebun pentru Hristos doar se preface că e lipsit de judecată, doar se preface că e imoral, tocmai spre a nu fi lăudat şi spre a nu se mândri, supunându-se astfel unei raţiuni mai înalte,- dumnezeieşti. Un călugăr se poate duce la bordel să aleagă o prostituată, o plăteşte ca să stea noaptea numai cu el şi apoi recită neîncetat psalmi ca să o întoarcă întru simţire,- la moralitate. El doar lasă impresia că desfrânează. Un călugăr cerşetor poate să dăruiască bani unor oameni sărmani, prefăcându-se că vrea să îi lovească cu banii, ca şi cum ar fi supărat pe ei, tocmai spre a nu primi mulţumiri şi recunoştinţă: însă el va avea grijă să nu ochească precis, ca să nu-i vatăme pe cei cărora a ales să le dea în secret milostenie. E nevoie de mult discernământ să înţelegi toate-acestea.

Nimic din toate acestea la Alexander. El nu e nici moral,- în sensul autentic creştin,- şi nici dăruit celor din jur în sensul iubirii spirituale celei mai pure. El îşi sacrifică nu numai existenţa proprie, dar şi pe-aceea a celor dragi: existenţa soţiei şi fiicei, existenţa micuţului său fiu, de care se îndepărtează ireversibil. **El nu e nebun pentru Hristos: el nu e decât nebun,- pur şi simplu**. "Când Alexander recită "Tatăl nostru",- va scrie Pierre Dalby în **France Catholique**,- sau când va cere ajutor de la Maria, el este încă total în spaţiul creştin, orientat spre Hristos. Dar când începe să se târguiască cu Dumnezeu, Alexander se află deja pe calea ce-l va duce la nebunie. Când promite să-şi jertfească dragostea celor apropiaţi şi casa, dacă Dumnezeu opreşte războiul, înseamnă că a părăsit lumina Revelaţiei pentru a se cufunda din nou în universul precreştin al târguielii sacrificiului cu transcendenţa: "Dacă tu… eu…" Or, jertfa lui Hristos pe Cruce e ultimul sacrificiu al istoriei omeneşti. Ea face inutil şi absurd orice sacrificiu ulterior, orice sacrificiu distrugător… Eroul lui Tarkovski cade deci în înţelegerea greşită a noţiunii de jertfă. Întrebarea este cu ce ochi îl priveşte Tarkovski. Chiar sancţiunea cu nebunia nu este lipsită de ambiguitate"[9].

---

[9] Pierre Dalby, Cronică la filmul SACRIFICIUL, în Revista "France Catholique, nr. 2056, 1986, cf. Suplimentului cultural al ziarului "Cotidianul" nr. 8 (92), Anul III, "Litere, Arte, Idei" din 22 februarie 1993, Bucureşti, p. 8.

Este clar cum îl vede Tarkovski pe eroul său: un ales al lui Dumnezeu, un neînţeles.

După părerea noastră, Alexander rămâne **un impostor**: **vocaţia lui mesianică** e o înşelăciune şi o batjocură demonică. “Sacrificiul” lui e o maimuţărire a jertfei lui Hristos şi o ofensă împotriva Mântuitorului. Dumnezeu nu Se lasă atras în meschinăriile raţiunii noastre imorale şi mercantile. Iar compromisul desfrâului cu vrăjitoarea Maria, căruia i se conferă dimensiuni şi valori cosmice şi mesianice, nu e decât un produs al gândirii magice, pentru care ritualul şi consecvenţa mecanică a unei reţete prescrise sunt menite să înlocuiască prezenţa vie a Persoanei lui Dumnezeu. **Compromisul “mesianic”** al lui Alexander este o blasfemie la adresa lui Dumnezeu, iar primul şi unicul său rod este nebunia. Şi nebunia aceasta nu este pentru Hristos: Dumnezeu nu e-ntr-însa.

Insinuarea gândirii magice în spaţiul de excelenţă al Misticii răsăritene se datorează atât nerăbdării artistice, care tinde să subsumeze tot ceea ce este de neînţeles unui aşa-numit simţ al miraculosului, cât şi lipsei discernământului spiritual-duhovnicesc. Pentru Tarkovski, toţi neînţeleşii acestei lumi sunt aleşii lui Dumnezeu: “Aleşi ai lui Dumnezeu, chemaţi de Dumnezeu, sunt până într-un anumit grad şi ceilalţi, poştaşul Otto, poate un instrument al Providenţei divine ce colecţionează întâmplări misterioase, inexplicabile, un om despre care nimeni nu ştie precis de unde vine şi cum a ajuns în acest loc în care, într-adevăr, se întâmplă atât de multe lucruri inexplicabile. Apoi, băiatul lui Alexander, dar şi Maria, vrăjitoarea – pentru ei toţi viaţa e plină de miracole neînţelese, ei se mişcă într-o lume imaginară în locul uneia reale, sunt orice altceva decât empirici sau pragmatici. Nimeni dintre ei nu crede în ceea ce poate atinge cu mâna, toţi se încred mai degrabă în imaginile lumii închipuirii lor. Tot ceea ce fac ei se abate în mod straniu de la modelele de comportare normală şi dispun de daruri atribuite în vechea Rusie Sfinţilor Nebuni (iurodivi). Aceşti oameni conduceau, prin însăşi înfăţişarea lor exterioară de pelerini şi cerşetori jerpeliţi, privirea celor ce trăiau în relaţiile unei existenţe “ordonate” asupra existenţei acelei alte lumi pline de preziceri, jertfe mântuitoare şi

minuni, dincolo de orice reguli inteligibile şi raţionale. Numai arta a mai păstrat un rest din această lume”[10].

Dintre toţi aceşti oameni cu comportament straniu, atipic, **numai copilul e inocent**. Şi poate că la acest nivel se produce miracolul: faptul că Tommy se integrează în mod natural, instinctiv, în spaţiul istorisirii patristice, în pofida întregului comportament aberant, mistificator, al tatălui său. “În SACRIFICIUL, copacii, ca nişte semne grafice într-un spaţiu aproape abstract – negru pe albul peisajului nedefinit – evocă o ieroglifă japoneză într-o pagină albă. Elegiaca **grădină japoneză**, mai mult insinuată de muzică şi de austeritatea peisajului, se extinde pe tot spaţiul **insulei**. **Insula paradisiacă** – metaforă a grădinii edenice – este oferită jertfă, împreună cu casa, pentru restaurarea paradisului originar. Nu întâmplător, pe această insulă va înmuguri pomul vieţii, îngrijit cu obstinaţie de Tommy. Regizorul ne şopteşte că paradisul se află aici, pe insula planetei albastre pe care trăim; problema este că am uitat să mai udăm copacul din inima ei, firavul pom al vieţii”[11].

Pomul ascultării este cu adevărat pomul vieţii din Eden: însă trebuie să practicăm **ascultarea cu discernământ**. Copilul care se străduieşte să refacă Edenul,- Insula Paradisului,- copilul care urmează netulburat exemplul Sfinţilor din Pateric, în ciuda contraexemplului tatălui său, e o speranţă şi-un semn de-ntrebare. Imaginea aceasta, cu care se-ncheie filmul, răscumpără tot, dă seamă de tot. Aşa se explică impactul uluitor al filmului: “Cineva mi-a povestit că a avut un prieten care dorea să se sinucidă. Acesta a văzut “Sacrificiul” şi a rămas în contemplaţie două ore. Apoi a afirmat că şi-a recâştigat dorinţa de a trăi”[12]. Poate că tocmai acesta este miracolul filmului: că în pofida neînţelegerii Misticii răsăritene de către Andrei Tarkovski, şi-n ciuda tuturor mistificărilor magice ale evlaviei, precum şi-a compromisurilor estetice ale imaginii, Adevărul celor doi Sfinţi din Pateric rămâne de neatins, perfect cristalin.

---

[10] Andrei Tarkovski, Despre filmul meu SACRIFICIUL…, p. 181.

[11] Elena Dulgheru, Tarkovski. Filmul ca rugăciune. O poetică a sacrului în cinematograful lui Andrei Tarkovski, Ed. Arca Învierii, Bucureşti 2002, p. 112-113.

[12] Paskal Chelet, Rev. “France Catholique”, nr. 2060, 1986, în Rev. “Litere, Arte, Idei”… p.8.

3. Camera secretă a dorinţelor

Subtilitatea, discreţia şi camuflajul, delicateţea, s-ar părea că sunt, - şi ar putea fi numite, pe bună dreptate, - **atributele dumnezeieşti ale Adevărului**. Grija permanentă de a menaja sensibilităţile oamenilor, precum şi limitarea structurii minţilor omeneşti, L-a făcut pe Mântuitorul să domolească nerăbdarea de a cunoaşte a Apostolilor. Părea să le spună că fiecare adevăr, fiece treaptă a cunoaşterii şi fiece pas pe drumul desăvârşirii are momentul său. Iar momentul unui anumit adevăr n-a venit încă: "Am încă multe a vă spune,- le-a spus Dumnezeu-Cuvântul Apostolilor,- dar acum încă nu puteţi să le purtaţi"… Ceea ce-nseamnă că Mântuitorul ne menajează în permanenţă: ne lasă să ne împărtăşim din Adevărul suprem, absolut, doar în măsura în care-L putem suporta!…

Misiunea apostolică a artistului îl obligă pe creatorul de frumos să adopte aceeaşi atitudine de menajare a sensibilităţilor şi susceptibilităţilor omeneşti: el trebuie să îşi însuşească atitudinea dumnezeiască a Mântuitorului. Pentru aceasta, el trebuie să fie conştient că toate momentele adevărurilor pe care le descoperă oamenii de-a lungul unei vieţi reprezintă un traseu iniţiatic sau o cale spre Adevărul fiinţial, absolut. Calea este consubstanţială Adevărului, şi de aceea, "modul în care cineva îşi susţine şi mărturiseşte adevărul dă mărturie de însăşi natura adevărului"[13].

Artistul, în măsura în care se doreşte a fi **un mărturisitor filocalic al Adevărului**, trebuie să cunoască momentul propriu al dezvăluirii fiecărui aspect, fiecărei perspective asupra Adevărului. Delicateţea lui trebuie să fie cu-adevărat dumnezeiască: "Putem spune, acum, că motivul christic este motivul central al operei lui Tarkovski. De obicei, acesta este prezent **camuflat**, nu este centrul discursivităţii, ci al iradierii discrete a întregii materii spirituale a filmului. Dumnezeu niciodată nu Se impune. Duhul Sfânt iubeşte smerenia şi Se pogoară în inimile – iar, în artă, am putea completa: în simbolurile şi în imaginile – smerite. Pe acestea le înduhovniceşte.

---

[13] Arhim. Vasilios Gondikakis, Intrarea în Împărăţie, Iniţiere în taina liturgică a unităţii Ortodoxiei, Ed. Deisis, Sibiu 1996, p. 97.

Există o "înduhovnicire" a imaginii, pe care poeticile n-au înregistrat-o încă?"[14]

Chiar dacă chipul lui Hristos este consubstanţial fiinţei omeneşti, chiar dacă omul originar, creat după chipul de dinainte de veacuri al Celui de-al Doilea Adam, are săpată într-însul pecetea de foc şi de flăcări a Logosului, oamenii vremii de-acum refuză să-L mai recunoască. "De aceea, talentul artistului secolului XX (şi XXI) trebuie să fie mai subtil decât acela al predecesorilor săi, dacă vrea să le transmită contemporanilor (lectori sceptici, ludici, avizaţi semiotic şi psihanalitic) un mesaj religios, creştin. În termeni textualişti, el trebuie să găsească toate acele **încălcări ale codurilor** estetice, care să facă posibilă receptarea artistică (să păcălească barierele raţionale ale spectatorului, pentru a-l face să creadă, să intre în comuniune cu opera de artă). Această miză, de **a-i face pe oameni să creadă**, este cea mai dificilă, atât pentru Călăuza, acest apostol *sui-generis*, cât şi – constată dureros Andrei Tarkovski în *Cuvântul său despre Apocalipsă* – pentru omul lumii contemporane"[15].

A descoperi celorlalţi calea inimii,- a descoperi Adevărul fiinţial al credinţei într-un spaţiu al scepticismului şi al necredinţei,- presupune multă delicateţe, răbdare şi discernământ. Călăuza acestei căi trebuie să fie un suflet de jertfă.

Scenariul filmului "Călăuza" (Stalker) (1979) este scris după romanul "Picnic la marginea drumului" al fraţilor Arkadi şi Boris Strugaţki. Scena filmului este "zona meteoritului tungus", numită simplu: "Zona". "Zona" este un spaţiu extrem de periculos în care se petrec fenomenele cele mai stranii. Stranietatea "Zonei" se datorează aterizării unei nave necunoscute, cu care nimeni n-a intrat şi nu va intra în contact. În această "Zonă" se crede că există un loc miraculos în care se împlinesc dorinţele cele mai arzătoare ale oamenilor. Suntem invitaţi într-un spaţiu al mitologiei: centrul întregului film este această "fântână a dorinţelor", această cameră a împlinirii aspiraţiilor omeneşti: "Am fost adesea întrebat ce înseamnă Zona, ce simbolizează, spune Andrei Trakovski într-un interviu. Ne-au fost propuse presupunerile cele mai incredibile. Devin nebun de mânie şi

[14] Elena Dulgheru, Tarkovski. Filmul ca rugăciune, Ed. Arca Învierii, Bucureşti 2002, p. 141.
[15] Ibidem , p. 124.

disperare când aud astfel de întrebări. Zona nu simbolizează nimic, nimic mai mult decât ceea ce este în filmele mele. Zona este Zona. Zona este viaţa şi omul care trece prin ea se zdrobeşte sau se păstrează. Totul depinde de simţirea propriei sale demnităţi, de capacitatea sa de a discerne esenţialul de ceea ce nu este"[16].

Deoarece poliţia interzice accesul în "Zonă" se formează o nouă vocaţie şi o nouă profesiune,- extrem de periculoasă,- aceea de călăuză (stalker, cercetaş sau pândar) pe cărările acestui spaţiu privilegiat şi totodată fatal. Protagonistul filmului este un proscris al societăţii care suportă deja pedeapsa şi privilegiul de a fi călăuză: după ani de riscuri şi frenezii în Zonă i s-a născut o fetiţă care nu poate să meargă, dar care manifestă stranii capacităţi telekinetice, reuşind să mute obiectele cu privirea.

Călăuza va pleca în Zonă cu Scriitorul şi Fizicianul. Aceştia simt atracţia Zonei, însă îşi asumă riscul acestei călătorii iniţiatice numai din ambiţia de a obţine genialitatea şi slava deşartă a faimei. Dacă Zona e existenţa însăşi, Călăuza noastră ar fi inima, Scriitorul ar fi mintea infestată de închipuirile imaginaţiei, iar Fizicianul ar fi raţiunea pură,- raţiunea de dinafara credinţei. Scenariul poate fi înţeles şi psihologic, în sensul călătoriei existenţiale a sufletului într-o lume din ce în ce mai ostilă.

"*Zona*, semn şi urmă a trecerii unei civilizaţii extrapământeşti (sau divine?) în aparenţă neprietenoase, rămâne singurul loc respirabil de pe Pământ, din simplul motiv că omul nu a îndrăznit să-şi întindă mâna ca să o pângărească: nu conştiinţa l-a oprit, ci frica. Agresivitatea *Zonei* nu este decât un răspuns, o apărare a naturii (sau o retragere a lui Dumnezeu?) din faţa agresivităţii omului.

În cheie parabolică, *Zona* este **spaţiul epifaniei**, al descinderii harului divin. Iar drumul către "inima" *Zonei*, pe care numai cel curat îi poate călăuzi pe alţii, fără să piară… este asemeni drumului către credinţă: plin de obstacole şi de piedici de moarte, la tot pasul"[17]. Călăuza încearcă să îi conducă pe ceilalţi doi pe drumul purificării inimii de patimi şi gânduri rele, spunând că "fântâna dorinţelor" nu este un loc al împlinirii gândurilor minţii, ci spaţiul în care se

---

[16] Andrei Tarkovski, Le temps scellé, Revista "Litere, Arte, Idei" din 22 februarie 1993, p. 6.
[17] Elena Dulgheru, op. Cit., p. 106-107.

împlinesc dorinţele cele mai ascunse, cele mai adânci ale inimii,- necunoscute chiar propriului suflet! Ca să le biruie celor doi nedumerirea şi scepticismul, Călăuza le istoriseşte întâmplarea "Mistreţului": "Mistreţul" ("Dikobraz" – "Porcul spinos") era o călăuză care-şi pierduse în Zonă fratele în timpul unei incursiuni. Ajuns în "camera miracolelor", "Mistreţul" şi-a exprimat cu glas tare dorinţa de a-şi recăpăta fratele, însă la întoarcere nu s-a ales decât cu un sac cu bani. El a înţeles într-un târziu că "fântâna dorinţelor" nu satisface intenţiile minţii, oricât ar fi acestea de lăudabile, ci dorinţele cele mai puternice ale inimii : în cazul său – lăcomia. Iar inima lui tânjea după bani mai mult decât după frate. Nemaiputând suporta adevărul şi pedeapsa acestui dar, "Mistreţul" s-a sinucis.

În ciuda avertismentelor şi îndemnurilor Călăuzei, cei doi rămân sceptici şi neputincioşi, victime ale propriilor vanităţi. "E nevoie să credem, e nevoie să avem credinţă", le spune neîncetat Călăuza, şi cei doi oameni chiar ajung să sesizeze forţele nevăzute despre care fuseseră preveniţi, însă ei tot nu vor crede. Ca să converteşti pe aceşti oameni este nevoie să apelezi la cele mai noi descoperiri ale ştiinţei, trebuie să ştii cum să le arăţi supraraţionalul adânc, fiinţial, din spatele tuturor lucrurilor realităţii: "Însă ei nici atunci nu vor crede", suspină Călăuza plângând cu amar la sfârşitul călătoriei lor. Ironia sorţii face ca odată ajunşi în "camera dorinţelor", Scriitorul şi Fizicianul să nu mai ştie ce să-şi dorească. Întregul traseu iniţiatic, întregul drum, care pentru mulţi alţii fusese fatal, nu a avut pentru ei alt rezultat decât acela de-a deveni conştienţi că nu mai au puterea de a-şi dori nimic. De fapt, puterea de a-şi dori ceva era aceea a credinţei. Iar ei n-o aveau, şi nici nu o dobândiseră.

În finalul filmului, Călăuza se hotărăşte să se mute împreună cu soţia şi fetiţa în Zonă şi să se stabilescă acolo definitiv. El simte ceva aparte, ce altora le poate părea o iluzie, fantasmă a spiritului sau nebunie, şi ştie că nu poate explica nici Scriitorului, şi nici Savantului, ceea ce nu le intră în rezonanţa inimii. El ştie că Dumnezeu Se ascunde în însăşi Revelaţia Sa: Dumnezeu este ascuns în propria-I lumină.

Ceea ce simte el, în sensibilitatea lui cea mai adâncă, pătrunzătoare, nu poate fi exprimat decât prin raţiunea numerică a limbii ebraice, pentru **care lumina şi misterul sunt una**: "De altfel, lumina şi misterul *Torei* sunt unul şi acelaşi lucru, deoarece cuvântul

ebraic *'or*, lumină, şi cuvântul ebraic *ras*, mister, au aceeaşi valoare numerică: 207. Când Dumnezeu a spus: "Să fie lumină", s-a referit la misterul care transpare şi în *Tora*… Şi această tainică lumină primordială a creaţiei, prea nobilă spre a fi coborâtă să slujească măruntele creaturi, este ceea ce Dumnezeu a inclus în *Tora*. În meditaţiile mistice ale cabalistului despre Scriptură prinde o rază, "lumina luminii inepuizabile"[18]. Misterul dumnezeiesc este "lumina luminii"; misterul dumnezeiesc este "miezul luminii", imposibil de sesizat cu raţiunile iscoditoare ale necredinţei sau cu loghismele minţilor neevlavioase. A spune: "Să fie lumină!" este totuna cu a spune: "Să fie mister!" Şi sufletul care vibrează şi se bucură cu fiori şi cutremur la auzul lăuntric al acestor cuvinte sesizează Adevărul fiinţial şi supraraţional din spatele catapetesmei tăcerii ca pe o revărsare de lumină, de taină şi de iubire mistuitoare.

4. Pictura Paradisului

"Noi nu percepem deloc "Treimea" lui Rubliov cum trebuie să o fi făcut contemporanii săi, - spune regizorul Andrei Tarkovski într-un interviu. Ea, totuşi, a trecut prin secole şi continuă să trăiască şi azi. Şi oare nu-i leagă ea într-un fel anume pe oamenii din secolul al XV-lea cu cei din al XX-lea? Este posibil, desigur, a o privi ca pe o simplă icoană. Sau chiar ca pe un obiect de muzeu caracteristic unei epoci. Dar mai există o altă faţă a "Treimii", semnificaţia sa umană şi spirituală, care este încă vie şi de înţeles şi pentru noi oamenii din a doua jumătate a secolului al XX-lea. Aceasta a fost, de altfel, modalitatea noastră de a aborda realitatea care a dat naştere celebrei "Treimi". Fideli acestui principiu, a trebuit să introducem în aproape fiecare dintre planurile noastre ceva care să elimine senzaţia de arhaic, de exotic, sau de reconstituire."[19] Regizorul mărturiseşte intenţia de o oferi **percepţia eternă** a vieţii şi operei pictorului Andrei Rubliov. Scopul lui Andrei Tarkovski este acela de a-l prezenta pe Sfântul Andrei Rubliov **din perspectiva eternităţii**, dincolo de mentalităţile şi prejudecăţile timpurilor trecute, prezente

---

[18] Gershom Scholem, Cabala şi simbolistica ei, Ed. Humanitas, Bucureşti 1992, p. 73.
[19] Andrei Tarkovski, Le temps scellé, în Rev. "Litere, Arte, Idei"…,p. 1.

sau viitoare. Putem spune acum că regizorul Andrei Tarkovski şi-a atins ţelul: îl percepem pe Sfântul Andrei Rubliov - în film şi dincolo de film – aşa cum l-a perceput el însuşi:- ca **prezenţă**.

Pentru a înţelege cu-adevărat sublimitatea acestui demers artistic, va trebui să facem referire la o tentativă similară, dar din spaţiul literaturii: în cartea "Icoana Sfintei Treimi a Cuviosului Andrei Rubliov", Părintele ieromonah Gabriel Bunge reuşeşte să-şi părăsească timpul şi să ajungă să fie de faţă la convulsiile sufleteşti din care s-a putut zugrăvi celebra icoană. Scriitorul reuşeşte să contemple actul creării icoanei cu ochii celor de-atunci: el descrie icoana "Treimii" cu experienţa liturgică şi spiritual-duhovnicească a contemporanilor lui Andrei Rubliov, în atmosfera acelui început de secol în care se mai simţea încă prezenţa nevăzută a Sfântului Serghie din Radonej şi harul discret al cerului în mijlocul atâtor dezastre şi deşertăciuni omeneşti… Ca să poată să ne confere acea percepţie atemporală a actului nemijlocit al creaţiei, să ne descrie pictura maestrului sfânt din perspectiva eternităţii, Părintele Bunge e nevoit să îi dedice un capitol întreg Sfântului Serghie din Radonej (1314-1392 d. Hr.), întemeietorul Lavrei Sfintei Treimi, despre care nu avem nici un document care să ne dea certitudinea că s-ar fi întâlnit cu Andrei Rubliov (cca.1370-1430 d.Hr.) pentru a-i spune cum să picteze Treimea ce Se sălăşluise în el. Şi cu toate că nu există nici o mărturie, - nici un document scris, - **se simte prezenţa Sfântului Serghie din Radonej şi iradierea harului** în viaţa şi în lucrarea tuturor monahilor din mânăstirea lui, chiar şi după incendierea acesteia de către tătari.

Părintele ieromonah Gabriel Bunge ne istoriseşte pe scurt faptele esenţiale din viaţa Sfântului Serghie: cum s-a făcut auzit de trei ori glasul lui de copil la Sfânta Liturghie, - încă din pântecele mamei lui: o dată când s-a citit Evanghelia, o dată la începutul imnului Heruvic şi o dată la Sfânta Împărtăşanie; la Botez, în a patruzecea zi de la naşterea sa, preotul Mihail a proorocit părinţilor săi că pruncul va fi "un vas ales al lui Dumnezeu, slujitor şi sălaş al Sfintei Treimi"[20]; un monah bătrân, necunoscut, îl va binecuvânta şi îi va da o prescură, precum şi darul supranatural al cunoaşterii

---

[20] Ierom. Gabriel Bunge, Icoana Sfintei Treimi a Cuviosului Andrei Rubliov, Ed. Deisis Sibiu 1996, p. 47-53.

întregii Sfinte Scripturi; apoi, după ce va prooroci la rândul lui părinţilor lui Serghie despre vocaţia copilului de a-i lumina pe oameni cu lumina Sfintei Treimi - Care Se va sălăşlui în el – monahul s-a făcut nevăzut, încât cei doi au crezut că le-a fost trimis un înger; după ce a fost călugărit de egumenul Mitrofan în 7 octombrie 1342, Serghie va ajunge părintele duhovnicesc şi egumenul Lavrei Sfintei Treimi; Dumnezeu îi va arăta într-o vedenie grădina interioară a mânăstirii plină de păsări măiestre, multicolore, - imaginea sufletelor curate ale monahilor ce se vor sălăşlui aici; ecclesiarhul Simon a văzut la Sfânta Liturghie focul dumnezeiesc al harului revărsându-se asupra altarului în care slujea Sfântul Serghie ca un văl şi apoi strângându-se în Sfântul Potir; Mistica pnevmatică a Sfintei Treimi, pe care-a trăit-o Sfântul Serghie din Radonej în fiecare zi, îşi va găsi expresia cea mai fidelă abia după moartea Sfântului, în icoana lui Andrei Rubliov, - a cărui viaţă va fi marcată în permanenţă, în chip nevăzut, de prezenţa şi transcendenţa sa.

În filmul lui Andrei Tarkovski Sfântul Serghie de Radonej nu apare nici măcar o singură dată, deşi prezenţa lui nevăzută se simte în toate cadrele, în toate întruchipările patimilor şi ispitirilor de la demoni sau de la oameni. Prezenţa lui se simte în toate ispitirile suferinţei. Toate episoadele filmului lui Tarkovski se petrec după incendierea Lavrei Sfântului Serghie, într-o perioadă de prigoniri ale cnejilor şi de incursiuni tătăreşti în care oamenii se înverşunează totuşi să mai creeze. Problema creaţiei într-o lume ostilă sau în cel mai bun caz indiferentă este ilustrată în ipostazele cele mai dramatice: un inventator al balonului cu aer cald se ridică de la sol spre a se prăbuşi în apropierea unei catedrale; un măscărici delectează mulţimea ce se adunase într-o casă ţărănească, este denunţat, prins de gărzile ţarului şi aruncat la ocnă; după ce pictaseră catedrala Buneivestiri la comanda Marelui Cneaz, oamenii lui Rubliov se vor îndrepta către Zvenigorod pentru a decora catedrala fratelui şi rivalului Marelui Cneaz, dar pe drum sunt prinşi de soldaţii Marelui Cneaz, care le scot ochii; un copilandru, Boris, care e singurul supravieţuitor al unui sat de meşteri clopotari, pretinde că ştie secretul turnării clopotelor şi stăpânirea îi încredinţează lucrarea clopotelor unei catedrale, - lucrare de care va răspunde cu preţul vieţii; după un an, când clopotele vor răsuna, şi toată lumea e fericită, copilul este uitat în noroi; el plânge: niciodată nu cunoscuse secretul

turnării clopotelor,- pentru că tatăl său nu îi împărtăşise niciodată nimic; reuşita a fost o minune a fervorii şi consecvenţei sale. În ciuda minunii, adolescentul-creator plânge cu mânie, neputându-şi ierta tatăl…

În această lume a indolenţei ostile creatorii sunt nevoiţi să-şi caute în permanenţă resursele şi raţiunea de a crea. Cu cât eşti mai sensibil şi mai talentat, cu atât eşti mai expus duhului lumii şi mai vulnerabil faţă de pătimirile ei. Discuţiile dintre iconari, care se referă aproape în exclusivitate la problema creaţiei, aşează în atenţie nevoia purificării sufletului: "A crea înseamnă a trăi în păcat", spune monahul Kiril. Nu ştim dacă se referă la transpunerea în artă, mai mult sau mai puţin conştient, a propriilor noastre trăsături,- a senzualităţii şi concupiscenţei,- sau dacă se referă la **compromisul artistic generat de însăşi natura constitutivă a actului creator**. Creatorii sunt conştienţi de disproporţia dintre Adevărul adânc, fiinţial, supraraţional, şi capacitatea noastră limitată de a-L înţelege şi exprima. O conştiinţă pătrunsă de acrivie,- de exigenţa supremă a descoperirii Adevărului,- nu va crea niciodată: se va feri să-L exprime şi să-L comunice altora, de teama mistificării şi a reducţiilor limitative. Contemplând Adevărul suprem, fiinţial, din mijlocul mizeriilor firii, creatorii sunt conştienţi de incapacitatea noastră de a-L înţelege şi de a-L împărtăşi celorlalţi printr-o expresie perfect adecvată. De aceea, de cele mai multe ori se simt de-a dreptul epuizaţi… Iar când mizeria existenţială din jurul lor se amplifică, iar suferinţa ajunge la valori de neimaginat, creatorii refuză să mai creeze, retrăgându-se în tăcere şi în anonimat. După devastarea şi profanarea bisericii din Vladimir, Andrei Rubliov refuză să mai vorbească şi să mai picteze vreodată. Şi atunci când îi apare într-o vedenie dumnezeiască maestrul său Teofan Grecul, venit din moarte ca să-l susţină şi să-l îmbărbăteze, Andrei îi spune că nu mai crede în puterea transfiguratoare a artei. El va rupe legământul tăcerii abia după ce va asista la plânsul amar, din mijlocul bucuriei generale, a micului clopotar…

Poate aşa se explică faptul că "Sfântul Andrei Rubliov ajunge să extragă frumuseţea icoanelor sale deopotrivă din suferinţa acestei lumi pentru care Hristos S-a făcut om, şi a biruit moartea prin moarte, înviind şi deschizându-ne şi nouă Raiul, dar şi din absoluta frumuseţe

a lui Dumnezeu care ni S-a revelat în transfigurarea lui Hristos."[21] Ultimele cadre ale filmului, în care ni se înfăţişează color pictura supranaturală a lui Andrei Rubliov după trei ore de secvenţe alb-negru, dau impresia unei transfigurări mistice, unei Schimbări la Faţă survenite în miezul durerii universale.

A crea pentru Dumnezeu, sau a crea pentru oameni? – aceasta este dilema iconarilor din filmul "Andrei Rubliov". Dar poate că această întrebare îşi pierde gravitatea şi sensul dacă noi, creatorii, devenim conştienţi că prin artă nu facem altceva decât să repetăm, în nesfârşite ipostaze, gestul originar al Creatorului: "Arta este capacitatea de a crea, este reflectarea în oglindă a gestului Creatorului. Noi, artiştii, nu facem decât să repetăm, să imităm acest gest. Creaţia este unul dintre momentele de preţ în care ne asemănăm Creatorului; de aceea n-am crezut niciodată într-o artă independentă de Ziditorul suprem, nu cred într-o artă fără Dumnezeu. **Sensul artei este rugăciunea**, (ea) este rugăciunea mea."[22] Ceea ce înseamnă că - în concepţia lui Andrei Tarkovski - arta reprezintă modalitatea prin care creatorii se străduiesc să ajungă la asemănarea cu Dumnezeu.

5. Paradisurile de satin

Să ne închipuim că ţinem în mâini o carte cu paginile nu din hârtie, ci din mătase, dar nu orice fel de mătase, ci dintr-una ce cuprinde într-însa ţesături ale lumilor; să ne închipuim că la o anumită pagină cuvintele scrise cu cerneală se preschimbă miraculos şi deschid perspectiva unui alt spaţiu, perspectiva plină de culoare a altei lumi. Apare imaginea unui Univers paralel. Să ne închipuim că răsfoim cartea de mătase. Ajungem la altă pagină: aceleaşi cuvinte scrise cu cerneală albastră încep să se însufleţească la un moment dat şi să se rotească şi să prindă culoare şi contur de tablou, descriind şi descoperind altă poartă – o altă imagine picturală, a altei lumi. Să ne închipuim că imaginea e foarte frumoasă, că e fascinantă, paradisiacă. Punem mâna dreaptă pe ea. Am vrea să simţim mătasea. Simţim aievea mătasea, dar mâna trece – odată cu noi – prin apele ei.

---

[21] Costion Nicolescu, Rev. "Litere, Arte, Idei"..., p. 4.

[22] Andrei Tarkovski, interviu dat în 7 ian. 1986, cf. Elena Dulgheru, op. cit., p. 190.

Suntem în lumea acelei pagini. Ne plimbăm prin lumea aceasta aşa cum ne plimbam în Universul nostru, în acelaşi stil binecunoscut. Doar peisajul mirific ne spune – fantastic, în chip negrăit – că lumea aceasta ne este străină.

Paginile sunt porţi către alte lumi, către eoni, epoci sau veacuri însufleţite, iar cartea de mătase este o carte a Universurilor.

Seria jocurilor video Myst – creată de Rand Miller împreună cu echipa de la Cyan Worlds – se bazează pe ideea acestei cărţi a Universurilor[23]. Myst nu este altceva decât o carte misterioasă: nu ştii nici cine a scris-o, nici în ce scop, nu ştii nici cum a ajuns aici. Dacă o citeşti, cuvintele ei nu numai că îţi provoacă imaginaţia, dar creează o perspectivă a unei lumi insulare paradisiace, pagina devenind rama ferestrei către acea lume. Cartea e un portal. Cartea va fi numită „linking book" – carte de legătură – şi toate volumele de acest fel descoperite în biblioteci sau pe pupitre de studiu vor fi numite „linking books" – cărţi de legătură". Cărţile acestea ar fi fost concepute de către „civilizaţia D'ni", o societate străveche având puterea de a materializa lumile gândului. Civilizaţia D'ni a fost nevoită la un moment dat să-şi părăsească spaţiul de existenţă (datorită unei catastrofe iminente) şi să se refugieze în aceste lumi paralele – deschise prin intermediul „cărţilor de legătură". Gânditorii D'ni au creat lumi sau epoci diferite, care au păstrat în continuare amprenta personalităţii creatorilor lor. Astfel, există eoni („Ages"), sau lumi, de plăcere sau de durere, eoni ai singurătăţii şi ai melancoliei, eoni ai visării senine, în funcţie de starea preponderentă a creatorului lor. Nu se ştie din ce motiv societatea D'ni a dispărut, însă se pare că a fost vorba de un fel de „păcat originar".

Moştenitorul cultural al acestei civilizaţii străvechi este Atrus împreună cu soţia sa Catherine. Atrus a învăţat el însuşi să scrie o astfel de „linking book". Cei doi au trei copii, doi băieţi şi o fată: Sirrus, Achenar şi Yeesha. Protagonistul acestei călătorii iniţiatice în miezul civilizaţiei D'ni – personajul tău – este un prieten al lui Atrus. La fel ca şi civilizaţia D'ni, care dispăruse datorită unui „război în

---

[23] Myst, Producător: Cyan Worlds/ Broderbund Software, Gen: Adventure, 1994. Aici apăreau Mechanical Age, Stoneship Age, Selenitic Age şi Osmonian Age, mai multe lumi insulare paralele ale unei civilizaţii străvechi.

Paradis”, şi familia lui Atrus este ameninţată cu distrugerea, băieţii Sirrus şi Achenar abuzând de puterea controlării acestor lumi. În Myst II: Riven[24], personajul principal este trimis de Atrus pentru a o elibera pe soţia sa Catherine de sub puterea lui Ghen, tatăl său. Avem şi aici un conflict între generaţii. Protagonistul este trimis de către Atrus cu o „carte-capcană” („Prison Book”), o carte de legătură către o lume în care nu poate rămâne decât o singură persoană: imediat ce în lumea ei intră o altă persoană, cea dintâi este eliberată, iar cea nou intrată rămâne prizonieră într-însa. Această „carte-închisoare” este metafora cea mai frumoasă a închisorii de sine a egoismului: e lumea egocentrismului însuşi!

Societatea împrăştiată în lumile paralele din Riven este ameninţată cu dezintegrarea totală: protagonistul tău trebuie să-l înşele pe Ghen cu o „carte-capcană” şi să o salveze pe Catherine, precum şi pe băştinaşi, înaintea dezintegrării lumii. Riven este o constelaţie de insule paradisiace: „The Fifth Age” se află pe cinci insule: Insula Generatorului (de putere), Insula Pădurii, Insula Experimentului, Insula Hărţii şi Insula Catherinei (care e iniţial inaccesibilă). Mai aflăm de „Lumea 233” şi de „Lumea Tay”; personajul nostru va intra efectiv doar în „Tay” sau lumea rebelilor, care îl va ajuta să-şi îndeplinească misiunea.

Într-un remake al primului episod – Real Myst[25] – a mai apărut o eră: Rime Age. În următoarele episoade vom participa la acelaşi conflict de familie – cu reverberaţii asupra populaţiilor ce locuiesc universurile Myst[26]. În ultimul episod al seriei legătura dintre lumi se face atât prin cărţi cât şi prin anumite piedestaluri. Există şi aici mai multe lumi: K’veer, Taghira, Todlemer, Noloben, Laki’ahn, şi o lume: Direbo prin care poţi pătrunde în toate celelalte, în aceasta din urmă fiind mai multe portaluri. Scopul călătoriei este descoperirea şi recuperarea pietrei magice („The Tablet”) care constituie cheia

---

[24] Riven: The Sequel to Myst, Producător: Cyan Worlds/ Broderbund Software, 1997.

[25] Real Myst, Producător: Cyan Worlds/ Matel Interactive, 2000.

[26] Myst III: Exile, Producător: Presto Studios/ Ubisoft, 2001; URU: Ages Beyond Myst, Producător: Cyan Worlds/ Ubisoft, 2003 (add-on); URU: The Path of the Shell, Producător: Cyan Worlds/ Ubisoft, 2004 (al doilea add-on); Myst IV: Revelation, Producător: Ubisoft Montreal/ Ubisoft, 2004; şi Myst V: End of Ages, Producător: Cyan Worlds, 2005.

civilizaţiei D'ni. Pentru aceasta trebuie descoperite mai întâi celelalte patru care lipsesc, aşa cum îţi solicită Yeesha.

Ceea ce este fascinant – dincolo de storyline – în Myst constă în comunicarea cu civilizaţii străine, cărora nu le cunoşti nici limba, nici tradiţiile, pentru a le înţelege cât de cât fiind silit să le „vorbeşti" într-o gramatică a limbii fantastice: astfel, există în Myst V: End of Ages o populaţie numită (de către Yeesha, se pare) B'ahro, care va face anumite acţiuni în funcţie de ceea ce le desenezi pe piedestaluri. E drept că desenarea de configuraţii cu sens pare primitivă, însă ideea de a apela la fantasme este fundamentală. În Myst II: Riven „învăţai" cifrele folosite de băştinaşi cu ajutorul unui joc de copii găsit într-o şcoală. Sistemul nu era zecimal, ci numărătoarea se făcea în baza cinci, ceea ce nu numai că sporea dificultatea apropierii de această civilizaţie, dar te şi obliga să îţi deschizi mintea şi să încerci să concepi cum gândesc aceste fiinţe complet străine.

*

Întâlnirea cu alte civilizaţii constituie şi tema Adventure-ului „Călătorie spre centrul pământului"[27]: Ariane, de profesie fotoreporter, merge cu elicopterul în Islanda, pe Muntele Sneffels. În urma unei avalanşe de pietre şi bolovani, ea descoperă o intrare secretă spre un tărâm subpământean. Paradisul underground este o cavernă imensă căreia nu i se vede cupola şi în care se găsesc două civilizaţii: una de oameni – care sunt urmaşii unor exploratori din trecut – şi alta de giganţi – care sunt băştinaşii. Lumea subpământeană este manipulată prin mass-media astfel încât să nu încerce să iasă la suprafaţă şi să intre în contact cu oamenii de aici: li se spune că civilizaţiile de la suprafaţă se află în război total, devastator, şi li se oferă celor din Underground imagini din Al Doilea Război Mondial. Ariane va reuşi să descopere şi să facă publică manipularea mass-mediei, ajungând să aducă în contact civilizaţiile subpământene cu cele de la suprafaţă.

Căutarea Paradisului este şi tema Adventure-ului „Paradisul pierdut" al echipei lui Benoît Sokal[28]: într-o ţară imaginară a Africii, Maurania, fiica pierdută (şi amnezică) a liderului Rodon – Ann Smith

[27] Journey to the Center of the Earth, Producător: Frogwares, 2003.
[28] Lost Paradise, Producător: White Birds, 2006.

– pleacă ajutată de prinţul cetăţii arabe Madargane în căutarea Paradisului pierdut din inima Africii. Ea este însoţită – conform solicitării prinţului – de o panteră neagră, care reprezintă pentru şamani un fel de duh tutelar. Ann Smith trebuie să ducă pantera acolo unde îşi are aceasta originea.

În „Cea mai lungă călătorie”[29], o capodoperă a genului Adventure, eroina April Ryan îşi urmăreşte vocaţia de a restabili echilibrul dintre lumile dominate de tehnologie şi cele dominate de magie. Înainte să facă primul pas, ea este deja „mamă a viitorului”. I se dă de înţeles într-un vis sacru că trebuie să-şi urmeze vocaţia aceasta cât mai repede: pe „copiii” ei nenăscuţi – aflaţi ca modele sau paradigme ideale în sânul gândirii Necreatului – ea îi aude deja plângând şi chemând. În lumea ei supertehnologizată din Venice, April Ryan asistă la deschiderea spontană a unui portal şi irumperea unui Univers paralel – aparţinând magiei străvechi. Abilitatea de a călători în lumi paralele este şi subiectul sequel-ului Dreamfall („Cădere în vis”), însă protagonista acestei experienţe nu va mai fi April Ryan, ci Zoe Castillo, o tânără din Casablanca – unul din oraşele regiunii Stark. Regiunea Stark este afectată de câteva anomalii ciudate, aşa cum sunt cele care apar la interferenţa a două lumi paralele. Vom afla că „WATIcorp” – un anumit concern cu obiect de activitate nedefinit – a creat „Proiectul Alchera” – ce permite utilizatorilor transformarea viselor în realitate.

Interferenţa realităţii zonei Stark – şi oraşului Casablanca – nu ar fi cu un Univers paralel ci cu sfere ale visării deschise în dimensiuni paralele de visători ce au beneficiat de „Proiectul Alchera”. În storyline apare şi Aprin Ryan, însă aceasta se află în transă. Dublura ei se mişcă în regiunea Arcadia – lumea magiei sau Universul paralel al magiei: nici această lume nu a rămas pură, ci este afectată de războiul dintre liderii oraşului Marcuria şi rebeli. La Universurile paralele din primul episod se mai adaugă lumi proiectate în dimensiuni paralele de către visători sau şamani ad-hoc. Oamenii îşi poartă însă cu ei neliniştea şi anxietăţile prin toate acestea. Nu poate fi pace în niciuna dintre aceste lumi atât timp cât oamenii rătăcesc departe de propria lor inimă.

[29] The Longest Journey şi sequel-ul Dreamfall, Producător: Funcom 2004, respectiv 2006, creator: Ragnar Tornquist.

Căutarea Paradisului pământesc este şi tema Adventure-ului Syberia[30]. În primul episod o tânără avocată – Kate Walker – reprezentând interesele firmei Universal Toy Company, este trimisă de şeful ei, Mr. Marson, să cumpere fabrica Voralberg din Alpii francezi, care produce jucării mecanice. Fabrica lui Rudolph Voralberg a transformat oraşul Valadilene într-o adevărată capitală a jucăriilor mecanice. Acţiunea acestui Adventure se petrece în anul 2002 şi debutează cu înmormântarea Annei Voralberg, fiica lui Rudolph, care este condusă pe ultimul drum de către un cortegiu funerar compus în întregime din automate mecanice.

Kate Walker află de la notarul din Valadilene că mai există un moştenitor – Hans Voralberg, fratele mai mic al Annei – şi se vede nevoită să plece în căutarea acestuia. Ea va întâlni un fel de robot – XZ 2000 – Oscar, dotat cu inteligenţă şi conştiinţă, care îi spune că s-ar simţi jignit dacă ar fi numit robot: el este un „automaton", care spre deosebire de roboţi are „un suflet adiţional auxiliar". Oscar are „automatisme" sau fixaţii aproape omeneşti, fiind deosebit de tipicar. El nu-şi permite să fie familiar cu Kate Walker, însă e foarte politicos. Către sfârşitul călătoriei vom asista la transformarea sau umanizarea lui – tot mai accentuată, pe măsură ce relaţia cu Kate devine mai profundă. Kate Walker va pleca din Valadilene cu un tren special având locomotivă pusă în mişcare de arcuri: locomotiva este o jucărie mecanică în mărime naturală, aşa cum sunt toţi automatonii din oraşul jucăriilor. Trenul este construit pentru un singur pasager – Anna Voralberg – însă Kate Walker se vede nevoită să îi ia locul spre a ajunge la fratele ei. Se pare că Hans ar fi plecat în urmă cu mulţi ani în căutarea unei insule paradisiace aflată în iarnă permanentă – Syberia – unde locuieşte poporul Youkol. Youkol-ii ar fi domesticit mamuţii şi ar fi trăit în armonie cu ei – cel puţin aşa află Kate de la un profesor din Barrockstadt University. „Arca de fildeş" este o legendă a şamanilor poporului Youkol, conform căreia acum 12000 de ani această civilizaţie ar fi salvat mamuţii de la înec după modelul arhetipal al lui Noe. După mai multe peripeţii iniţiatice, Kate Walker îl găseşte pe Hans Voralberg în Aralbad şi reuşeşte să îşi îndeplinească misiunea.

---

[30] Syberia, I şi II, Producător: Microids/ Benoît Sokal, 2002, respectiv 2003.

În episodul al doilea, Kate Walker renunţă la carieră şi la viaţa socială a convenienţelor pentru a merge cu Hans şi cu automatonul Oscar spre tărâmul mitologic al mamuţilor domestici, despre care se spune că sunt încă vii. Din oraşul Romansburg cei trei se îndreaptă prin „The Great North Passage" spre „Youkol Village" ca să pătrundă în acest Univers de legendă. *Paradisul satinului alb* îşi va primi de aici înainte toţi visătorii.

*

Uneori *lumea legendei gândite* se insinuează atât în real, cât şi în transcendenţa realului. Aşa este cazul protagoniştilor filmului „În căutarea Tărâmului de Nicăieri"[31]. Scriitorul Matthew Barrie (interpretat de Johnny Deep) îşi găseşte inspiraţia în compania celor patru copii ai văduvei Llewelyn Davies (interpretată de Kate Winslet), cu care se va împrieteni. El va scrie cartea „Peter Pan" după ce va vedea în locurile de joacă ale acestor copii un alt Univers, al basmului viu. Aşa s-a scris povestea celebră „Băiatul pierdut din Tărâmul de Nicăieri"[32], transpusă şi în teatru. Llewelyn se va îmbolnăvi fără scăpare şi Matthew Barrie va da o reprezentaţie teatrală a basmului la ea acasă. Când va muri, Llewelyn va păşi aievea în Universul gândirii lui Matthew, proiecţia minţii lui căpătând realitate, conform cu dorinţele ei, în Paradisul dumnezeiesc al sufletelor. Ni se sugerează astfel că iubirea este prin excelenţă modul în care visele şi proiecţiile noastre fantastice prind realitate în transcendenţă. Prin iubire, care e mai puternică decât moartea, lumea imaginară a îndrăgostiţilor capătă consistenţă şi frumuseţe, splendoare, în Împărăţia lui Dumnezeu.

În cartea „Neverending Story" a lui Michael Ende[33], ecranizată de către Wolfgang Petersen sub acelaşi nume în 1984, avem aceeaşi temă a interferenţelor dintre lumi – lumea imaginară a fanteziei, Fantasia, deteriorându-se datorită indiferenţei şi scepticismului oamenilor din realitatea înconjurătoare, care nu mai ştiu să viseze şi care şi-au pierdut idealurile. Tărâmul de basm al dorinţelor străvechi

---

[31] Finding Neverland, 2004; Regia: Marc Forster. Cu Johnny Deep şi Kate Winslet.

[32] J.M. Barrie, Peter Pan în grădina Kensington, Editura RAO pentru copii, Bucureşti, 2007.

[33] Michael Ende, Poveste fără sfârşit, Editura Polirom, Bucureşti 2005.

ale omenirii nu poate persista în lipsa credinţei sincere şi dorinţei de Paradis a sufletelor pure. De aici importanţa „noului nume” pe care eroul trebuie să îl confere prinţesei Fantasiei – temă biblică şi apocaliptică reluată ca motiv în toate capodoperele în care se manifestă nostalgia sfâşietoare a Paradisului.

6. Introducere în şamanism

Am ales să analizăm în cele ce urmează perspectiva metafizică a antropologiei lui Carlos Castaneda,- care studiază tradiţia vrăjitorilor sud-americani din vechime,- din două motive: în primul rând, aveam nevoie de evaluarea generală a unui studiu antropologic realizat “dinăuntru” ,- adică prin retrăirea experienţei vrăjitorilor străvechi,- ceea ce face ca întreaga concepţie antropologică să fie structurată într-un sistem de gândire autentic, pulsând de viaţă. În al doilea rând, aveam nevoie de configurarea orizontului conceptual al spiritualităţii arhaice precreştine, a unei spiritualităţi a cărei natură rămâne străină de harul dumnezeiesc dar care poartă în sine din vremuri imemoriale paradigmele Logosului. Am ales să trecem în revistă concepţia generală şi perspectiva metafizică a antropologiei lui Castaneda deoarece spiritualitatea precreştină a vrăjitorilor sud-americani, de origine toltecă, departe de supranaturalul Revelaţiei dumnezeieşti al creştinismului, reprezintă dezvoltarea la maximum a puterilor naturale ale sufletului în lipsa harului, ceea ce ne va permite să discernem între sufletul pur (întreţesut de paradigmele ideale constitutive sau din raţiunile dumnezeieşti ale Logosului) şi sufletul supranatural (pătruns de energiile necreate ale Logosului).

Tot ceea ce ţine de transcendenţă şi de lumile paralele, sau de dimensiunile paralele ale Universului, tot ceea ce ţine de legea morţii, a fost cunoscut deoarece maestrul spiritual, şamanul, vrăjitorul sau magul, sihastrul, a pregustat moartea, a-mbrăţişat-o atât de bine încât era să nu se mai întoarcă din ea, şi s-a desprins apoi din îmbrăţişare spre a se-ntoarce din lumea de dincolo în lumea noastră să dea o mărturie despre imperiul morţii şi despre ea. Conştiinţa morţii este premisa oricărui progres spiritual, aşa cum mărturisesc toţi sihaştrii, toţi Părinţii Filocaliei: “Moartea, de-o va avea cineva în minte, nemurire îi este ; iar de n-o va avea cineva în minte, moarte îi este”, spune Antonie cel Mare unuia din cei şase mii de ucenici şi fii

duhovniceşti pe care îi avea[34]. Natura cunoaşterii este înspăimântătoare deoarece tot ceea ce cunoaştem despre universul spiritual este adus din moarte: "Natura înspăimântătoare a cunoaşterii nu îi lasă nici o altă alternativă (ucenicului), decât pe aceea de a deveni un luptător. Atunci când cunoaşterea devine o treabă înspăimântătoare, omul îşi dă seama că şi moartea este un partener de neînlocuit, care stă lângă el pe rogojină. Fiecare părticică minusculă de cunoaştere care devine putere are ca forţă centrală moartea. Moartea dă o ultimă atingere şi tot ceea ce e atins de ea devine într-adevăr putere. Un om care urmează drumurile vrăjitoriei este confruntat cu anihilarea iminentă la fiecare schimbare de drum şi devine, în mod inevitabil, perfect conştient de moartea sa. Fără conştiinţa morţii, el ar fi doar un om normal angajat în acţiuni normale. I-ar lipsi potenţa necesară, concentrarea necesară, care transformă timpul normal al cuiva pe pământ în putere magică".[35]

Natura înfricoşătoare a cunoaşterii lumilor spirituale stă în aceea că tot ceea ce înţelegem despre acele lumi stranii, şi însăşi starea de înţelegere, provine din moarte : atingerea morţii ne dă putere, suflarea de foc şi de gheaţă a morţii ne dă cunoaştere. Conştiinţa morţii îl face pe luptător să îşi învingă patimile şi să-şi aleagă în fiece clipă calea, fără regret: "Deciziile lui sunt definitive, pentru simplul fapt că moartea lui nu îi dă timp ca să se poată agăţa de altceva. Şi astfel, cu conştiinţa morţii sale, cu detaşarea sa şi cu puterea deciziilor sale, luptătorul îşi aranjează viaţa într-o manieră strategică… Moartea îl sfătuieşte, în moduri misterioase, cum să aleagă, cum să trăiască strategic…"[36]

Conştiinţa morţii îl smulge pe luptător din lumea iluziilor şi prejudecăţilor, deschizându-l cu întreaga fiinţă către lumea esenţelor, astfel încât el va ajunge să distingă între privire şi vedere ,- între privirea aparenţelor lucrurilor fizice şi vederea esenţelor lor energetice. În acest sens, un vrăjitor, sau un om care îşi foloseşte la

---

[34] Sfântul Antonie cel Mare, Filocalia, sau culegere din scrierile sfinţilor Părinţi care arată cum se poate omul curăţi, lumina şi desăvârşi, vol. I, Tipografia arhidiecezană Sibiu 1946 , cap. 49 , p. 12.

[35] Carlos Castaneda, Cealaltă realitate (II), RAO, Bucureşti 1995, p. 194-195.

[36] Ibidem, pag. 196-197.

maximum capacitatea naturală de a percepe realitatea, poate să privească , adică să perceapă în modul nostru obişnuit suprafeţele lucrurilor şi să cunoască prin această percepţie existenţa corpurilor fizice, dar poate să şi vadă, adică poate să perceapă structura de fibre luminoase care alcătuieşte corpul energetic sau câmpul existenţial al lucrurilor. Un vrăjitor îi vede pe oameni ca pe nişte coconi de lumină, ca şi cum corpul lor fizic ar fi însoţit în permanenţă de un halou de fibre luminoase care, pe măsură ce se deplasează, lasă în liniile de univers ale pământului brazde adânci. Un vrăjitor Yaqui poate să vadă corpul energetic al tuturor fiinţelor şi să înţeleagă faptul că "unii dintre oamenii pe care îi vedem pe stradă nu sunt oameni adevăraţi"[37], ci duhuri fără consistenţă materială, fără corp fizic, ce şi-au alcătuit din corpul energetic înfăţişare de corp material. Misticii isihaşti, văzătorii cu duhul, au mărturisit că în vreme ce duhurile angelice îşi iau înfăţişarea şi învelişul material din harul strălucitor necreat al lui Dumnezeu pentru ca să ni se arate, duhurile înşelăciunii acumulează energie de la participanţii şedinţelor de spiritism şi îşi alcătuiesc din această energie cerebrală a oamenilor substanţa necesară materializării sub chipul persoanelor invocate de către participanţi[38]. Asamblarea mănunchiului de fibre luminoase care alcătuiesc corpul energetic al unui om poate fi realizată în alt loc decât în jurul corpului fizic, iar conştiinţa se va deplasa în locul acesta al asamblării instantanee a sferei percepţiei: acesta este cazul tuturor călătoriilor şamanice, al percepţiilor de dinafara corpului fizic în cazul celor aflaţi în moarte clinică, precum şi al transelor extatice. "Mai visasem o dată ceva despre relaţia dintre sine şi eu. În acel vis avut demult mă aflam într-o drumeţie, scrie psihanalistul Carl Gustav Jung. Mergeam pe un drum care trecea printr-un peisaj deluros, soarele bătea, iar sub ochii mei se deschidea, de jur-împrejur, o panoramă largă. Deodată am ajuns la o capelă mică, situată la marginea drumului. Uşa era dată de perete, aşa că am intrat. Spre surprinderea mea, pe altar nu se aflau nici vreo icoană a Maicii Domnului şi nici vreun crucifix, ci am remarcat numai un aranjament

---

[37] Ibidem, p. 57-58.

[38] N.P.Rîşkovski, Marşul distrugătorului, Semnele vremii, Taina fărădelegii, Vedenii şi descoperiri asupra vremurilor noastre din urmă, Schitul Sfântului Serafim de Sarov, 1998, p. 30.

floral minunat. Apoi am văzut însă că pe jos, înaintea altarului, cu faţa spre mine, şedea un yogin – în poziţie lotus şi cufundat în meditaţie adâncă. Privindu-l mai atent, am recunoscut că avea figura mea. M-am speriat îngrozitor şi m-am trezit cu gândul: ”Aha, iată-l pe cel care mă gândeşte. Are un vis şi acest vis sunt eu”. Ştiam că, atunci când se trezeşte, eu nu voi mai fi.”[39]

Visul sinelui, dublura, sau celălalt eu, înălţat la câteva mii de kilometri deasupra pământului în văzduhul tărâmului spiritual, i-a dat lui Carl Jung o revelaţie profetică : el a văzut forma originară sau paradigma dumnezeiască ideală a propriului său medic, iluminată de nobleţea lui sufletească, şi-a înţeles că medicul va fi chemat să moară în locul său. “De jos, dinspre Europa, se ridica o imagine. Era medicul meu – sau mai curând imaginea lui – încadrat de un lanţ de aur sau de o cunună aurită de lauri. Am realizat imediat : Iată, ăsta-i medicul meu care m-a tratat. Dar acum apare în forma sa primordială, un basileus din Kos. În viaţă, el fusese un avatar al acestui basileus, încarnarea temporală a formei originare, care a existat dintotdeauna. Acum vine în forma sa primară. Pesemne că şi eu eram în forma mea originară. E adevărat că nu observasem acest lucru, ci doar îmi închipui că o fi fost aşa. După ce a plutit spre mine ca o imagine din adâncuri şi s-a postat în faţa mea, între noi a avut loc o transmitere tăcută de gânduri. Căci medicul meu era delegat de pământ să-mi aducă un mesaj: se protesta că eram pe cale să plec. N-aveam voie să părăsesc pământul şi trebuia să mă întorc.”[40] Ieşirea din trup şi călătoria lui Carl Jung în sfera percepţiei corpului energetic capătă consistenţă şi certitudine în momentul în care mesajul profetic al experienţei lui extracorporale s-a împlinit: “Eram ferm convins că (medicul) se afla în pericol întrucât îl întâlnisem în forma sa primară. Într-adevăr, am fost ultimul lui pacient. La 4 aprilie – ştiu încă data precisă – am avut voie să stau pentru prima dată pe marginea patului şi în aceeaşi zi el a căzut la pat şi nu l-a mai părăsit. Am auzit că avea atacuri intermitente de febră. Curând a murit de septicemie. A fost un medic bun şi avea o sclipire de geniu.

---

[39] Carl Gustav Jung, Amintiri, vise, reflecţii, Ed. Humanitas, Bucureşti 1996, p. 324.
[40] Ibidem, p. 296.

Altfel nici nu mi-ar fi apărut ca principe de Kos."[41] Experienţele extracorporale ale sufletului sunt de fapt percepţii ale dublurii, sau ale celuilalt eu. "Secretul dublurii ţine de sfera percepţiei"[42], îi spune maestrul Don Juan Matus lui Carlos Castaneda: asamblarea mănunchiului de fibre luminoase ale corpului nostru energetic se poate realiza spontan oriunde,- în jurul corpului fizic sau deasupra lui,- ceea ce conduce la asamblarea instantanee a sferei percepţiei oricât de departe de corp sau de materialitatea din el. Conştiinţa noastră se mută acolo unde se asamblează instantaneu mănunchiul de gânduri şi sentimente şi de imagini purtate de fibrele luminoase ale corpului energetic. "Dublura" este geamănul eului şi în acelaşi timp e eul însuşi. "Dublura" este chiar originalul, nu este un alt eu, chiar dacă este numită uneori, în mod cu totul impropriu, "celălalt eu". "Noi toţi, ca fiinţe luminoase, avem câte o dublură. Toţi ! Luptătorul învaţă să fie conştient de ea, asta e tot… Dublura este eul însuşi, şi nu poate fi abordată altfel"[43]. "Dublura" este conştiinţa stării noastre de fiinţe luminoase, conştiinţa fiinţei noastre energetice. Şi-această conştiinţă începe să se dezvolte în vis. De aceea, "visul în care visezi că te priveşti dormind este timpul dublurii"[44], este un timp privilegiat al intrării în imperiul spiritual al esenţelor. "O dublură este vrăjitorul însuşi, care a ajuns la ea prin metoda "visatului", a explicat don Juan. Dublura e o realizare a puterii pentru un vrăjitor, iar pentru tine e doar o poveste despre putere. În cazul lui Genaro, dublura lui e identică cu originalul. Asta pentru că impecabilitatea lui ca luptător e supremă; de aceea, tu n-ai observat niciodată diferenţa. Dar în anii de când îl cunoşti, ai fost cu originalul Genaro doar de două ori; în celelalte cazuri ai fost cu dublura lui"[45].

Dublura este cea care permite bilocaţia: existenţa omului în două locuri diferite în acelaşi timp, chiar dacă pe moment el nu este conştient de acest lucru. "Vrăjitorul n-are noţiunea că se găseşte în două locuri în acelaşi timp. Să fii conştient de asta ar fi echivalent cu

41 Ibidem, p. 297.
42 Carlos Castaneda, Povestiri despre putere (IV), RAO, Bucureşti 1995, p. 324.
43 Ibidem, p.70.
44 Ibidem, p.73, 81.
45 Ibidem, p. 58.

a fi faţă-n faţă cu dublura, iar vrăjitorul care e faţă-n faţă cu dublura lui, e un vrăjitor mort. Asta e legea. Aşa a aranjat puterea lucrurile. Nimeni nu ştie de ce. (…) Vrăjitorul poate observa după aceea că a fost în două locuri în acelaşi timp. Dar asta e doar o constatare şi n-are legătură cu faptul că, atunci când acţionează, el nu are noţiunea dualismului său”[46]. “Dezmembrarea” rituală a trupului, sau “sfâşierea” lui în cadrul procesului iniţierii şamanice, reprezintă o constantă universală a tehnicilor extazului şi are ca scop eliberarea dublurii, - sau desprinderea corpului energetic de corpul fizic şi asamblarea spontană a mănunchiului său de fibre luminoase astfel încât sfera percepţiei sufletului să se mute deasupra corpului fizic[47]. Desprinderea dublurii în cadrul iniţierii rituale a şamanilor este “fluidizarea” eului prin desfacerea corpului energetic luminos de corpul fizic al omului. Experienţa dualismului şamanic nu poate fi explicată mai bine decât cel ce a fost protagonistul ei: “Am avut un moment unic. Aveam în minte două imagini, două vise. Simţeam că în mine era ceva profund adormit şi se trezea şi m-am aflat pe podeaua ramadei lui don Juan, iar acesta şi don Genaro mă scuturau. Dar eram şi la locul puterii în acelaşi timp, iar don Genaro şi don Juan, de asemenea, mă scuturau. A fost o clipă crucială, în care nu eram nici într-un loc nici în celălalt, ci, mai degrabă, în amândouă locurile, ca un observator care vede desfăşurându-se două scene în acelaşi timp. Am avut senzaţia incredibilă că în acel moment mă puteam duce în oricare parte. Tot ce aveam de făcut în acel moment era să schimb perspectiva şi, în loc să urmăresc scena din afară, să o simt din punctul de vedere al subiectului. Casa lui don Juan avea ceva foarte cald în ea. Am preferat scena aceea.”[48].

Schimbarea centrului perspectivei, sau alegerea uneia dintre cele două scene simultane, reprezenta asamblarea instantanee a sferei percepţiei la unul din cele două capete ale “funiei de argint”[49] care leagă până la moarte corpul energetic şi corpul fizic. Misterul fiinţelor luminoase ca visători este explicat lui Carlos de către

[46] Ibidem, p. 60-61.
[47] Mircea Eliade, Şamanismul şi tehnicile arhaice ale extazului, Ed. Humanitas, Bucureşti 1997, p. 133.
[48] Carlos Castaneda, Povestiri despre putere (IV)…, p. 88-89.
[49] Ecclesiastul 12,6.

maestrul don Juan : “Sinele visează dublura. Asta ar trebui să fie simplu, doar că nu este nimic simplu la noi. Probabil că visele obişnuite ale sinelui sunt simple, dar asta nu înseamnă că sinele este simplu. O dată ce el a învăţat să viseze dublura, sinele ajunge la această intersecţie stranie şi vine un moment când îţi dai seama că dublura este cea care visează sinele… Noaptea trecută, Genaro te-a condus printre complicaţiile dublurii, a continuat don Juan. Numai el poate face asta pentru tine. Iar când te-ai văzut întins pe pământ, nu a fost o iluzie sau o halucinaţie. Ţi-ai fi putut da seama de asta cu infinită claritate, dacă nu te-ai fi lăsat furat de prejudecăţile tale şi ai fi ştiut apoi că tu însuţi eşti un vis, că dublura ta te visează în aceeaşi manieră în care ai visat-o în noaptea trecută… Noaptea trecută ai avut două vise şi te-ai fi putut trezi în oricare dintre ele, dar n-ai avut suficientă putere nici măcar să înţelegi acest lucru”[50].

Sinele visează dublura, apoi dublura visează sinele. La intersecţia acestor două vise, la încrucişarea acestor două stranii proiecţii, poţi să alegi una din cele două perspective ale percepţiei. Când ai făcut alegerea, sfera percepţiei se asamblează instantaneu la locul ales, şi conştiinţa poate cunoaşte totul din punctul de vedere al subiectului. Până atunci, conştiinţa pluteşte de-a lungul “funiei de argint” care ţine legat trupul de suflet.

Dublura este replica perfectă a corpului fizic al visătorului : energia fiinţei luminoase este proiectată de fixarea celei de-a doua atenţii într-o imagine tridimensională a corpului. Dublura mai este numită şi “corpul astral” sau “corpul-dorinţă”, deoarece atunci când se îndepărtează de corpul fizic, energia luminoasă ce asamblează instantaneu sfera percepţiei tinde să ofere o replică energetică perfectă, asemănătoare corpului fizic. Pur şi simplu, suntem atât de obişnuiţi cu înfăţişarea noastră de zi cu zi , încât atunci când ne desprindem de propriul trup – în vise sau în extazul şamanic – ne alcătuim cu ajutorul corpului energetic un chip absolut asemănător. “Don Juan mi-a explicat că acest “corp din vis” este denumit uneori “dublura” sau “celălalt” pentru că este o replică perfectă a corpului fizic al “visătorului”. Corpul acesta este inerent energia unei fiinţe luminoase, o emanaţie alburie, fantomatică, fiind proiectată de fixarea celei de-a doua atenţii într-o imagine tridimensională a

[50] Carlos Castaneda, Povestiri despre putere (IV)…, p. 94-95.

corpului. Don Juan a explicat că acest "corp din vis" nu este o fantomă, ci e la fel de real ca tot ceea ce observăm în lume. El spunea că a doua atenţie este atrasă inevitabil ca să se focalizeze asupra fiinţei noastre totale, ca un câmp de energie, iar apoi ea transformă această energie în orice doreşte. Bineînţeles, cel mai uşor lucru este imaginea corpului fizic, cu care suntem familiarizaţi din viaţa obişnuită şi din folosirea primei atenţii"[51]. Vrăjitorii experimentează alte moduri de percepţie a realităţii decât cele ce ţin de domeniul umanului, şi atunci dublura lor poate să ia înfăţişarea unui animal sau a unei fiinţe cu totul necunoscute. Astfel, vrăjitorii sud-americani din vechime obişnuiau să ia chip de vulturi sau de jaguari : "corpul lor astral', sau "corpul lor din vis" adopta înfăţişarea şi modul de percepţie sensibilă a vulturului sau a jaguarului, încât un observator dinafară, vedea efectiv un vultur sau un jaguar ,- atât de puternică era capacitatea corpului lor energetic de a se fluidiza. Chiar Carlos Castaneda este învăţat să preia percepţia unui corb[52] ca să înţeleagă existenţa lor dinlăuntru. Cavalerii-vulturi şi cavalerii-jaguari ai aztecilor, care au încercat să reziste în faţa spaniolilor lui Hernando Cortez[53], nu mai reprezentau demult decât o mistificare a spiritualităţii toltecilor, în cadrul căreia vrăjitorul, în corpul său energetic, era perceput efectiv ca vultur sau ca jaguar.

A doua atenţie nu este altceva decât restul de conştiinţă pe care-l mai ai când eşti adormit[54], iar "celălalt eu" sau "dublura" este controlul celei de-a doua atenţii. Conştiinţa noastră are trei aspecte inegale: "prima atenţie", - reprezentând conştiinţa corpului fizic, ce se dezvoltă la fiecare om spre a-l ajuta să interacţioneze cu lumea obişnuită; "a doua atenţie" este conştiinţa necesară percepţiei corpului energetic, care ne defineşte ca fiinţe luminoase : ea este conştiinţa corpului luminos (conştiinţa corpului astral) ; în sfârşit, "a treia atenţie" ar fi conştiinţa exploziei de energie care pătrunde toate conştiinţele universului, - "o conştiinţă incomensurabilă, care

---

[51] Carlos Castaneda, Darul vulturului (VI),RAO, Bucureşti 2000, p. 27.
[52] Carlos Castaneda, Învăţăturile lui Don Juan, O cale de cunoaştere Yaqui (I) , Ed. Univers Enciclopedic, Bucureşti 1995, p. 160 urm.
[53] Mireille Simoni-Abbat, Aztecii, Ed.Meridiane, Bucureşti 1979, planşa 78.
[54] Carlos Castaneda, Darul vulturului (VI)…, p. 138, p. 148.

angajează aspecte de neconceput ale conştiinţei corpurilor fizice şi luminoase”[55].

În perspectiva metafizică a antropologiei lui Castaneda, fiinţa umană are două părţi prin care se conectează la existenţă: “tonalul” şi “nagualul”. “Tonalul” este “organizatorul lumii”, principiul de ordine al existenţei şi totodată principiul cunoaşterii: “<<Tonalul>> e tot ce cunoaştem… Şi asta ne include nu numai pe noi, ca persoane, ci totul în lumea noastră. Se poate spune că <<tonalul>> este tot ce atinge ochiul. Începem să-l creştem în momentul naşterii noastre. În clipa în care respirăm prima gură de aer, respirăm de asemenea şi putere pentru <<tonal>>. Astfel că este mai bine de spus că <<tonalul>> unei fiinţe umane este legat intim de naşterea ei”[56]. “Tonalul” este un demiurg având funcţia de a judeca, de a identifica, de a revendica şi de a autentifica realitatea. “Tonalul” formează legile după care el înţelege lumea. Acesta este un alt fel de a spune că gândirea noastră, prin categoriile ei, preformează realitatea şi o supune unor principii de ordine spre a o putea înţelege şi manipula. Avem aici confirmarea antropologică a idealismului transcendental kantian.

“Nagualul” este prin excelenţă indescriptibilul, - “partea din noi pentru care nu există descriere – nu există cuvinte, nume, sentimente, cunoaştere”[57], dar care se află la îndemâna luptătorului spiritului toltec. “ <<Nagualul>> este indescriptibilul. Toate sentimentele posibile şi fiinţele şi eurile plutesc în el ca nişte plute, liniştite, nealterate, pentru totdeauna. Apoi liantul vieţii leagă câteva dintre ele împreună… Când liantul vieţii adună împreună acele sentimente, se creează o fiinţă, o fiinţă care pierde simţul adevăratei sale naturi şi devine orbită de strălucirea şi fastul zonei în care trăiesc fiinţele, <<tonalul>>. <<Tonalul>> este locul unde există organizarea unificată. O fiinţă apare în <<tonal>> o dată ce forţa vitală a unit toate acele sentimente. Ţi-am spus odată că <<tonalul>> începe la naştere şi se sfârşeşte la moarte; am spus asta pentru că ştiu că, imediat ce forţa vieţii părăseşte corpul, toate acele conştiinţe izolate se dezintegrează şi se întorc de unde au venit, în <<nagual>>. Ceea ce face un luptător în călătoria sa în necunoscut seamănă foarte mult cu moartea, doar că

[55] Ibidem, p. 22.
[56] Carlos Castaneda, Povestiri despre putere (IV)…, p. 149.
[57] Ibidem, p. 152.

mănunchiul de sentimente nu se dezintegrează, ci doar se răspândeşte, fără a-şi pierde unitatea. Totuşi, la moarte ele se cufundă adânc şi se mişcă independent, ca şi cum n-ar fi fost niciodată o unitate de sine stătătoare”[58]. “Nagualul” pare a fi descrierea haosului germinativ deasupra căruia se purtau în plutire neîncetată apele Duhului.

Dacă monologul interior al raţiunii noastre ne face să nu putem percepe nemijlocit lumea, ci s-o percepem prin intermediul categoriilor noastre (aferente “tonalului”), înseamnă că de fapt nici nu percepem lumea, ci doar descrierea ei !…[59] În acest sens, nu vom putea să cunoaştem adevărata realitate decât prin ceea ce vrăjitorii numesc “oprirea lumii”: fenomenul opririi descrierii ei, adică părăsirea prejudecăţilor despre lumea aceasta, aşa cum au fost ele sădite prin educaţie şi prin obişnuinţa unei percepţii disciplinate[60]. Lumea obişnuită există ca atare doar pentru că ştim să îi fixăm cu atenţia imaginile şi să păstrăm aceste imagini în memorie[61]. Dacă atenţia “tonalului, numită de vrăjitori “primul inel al puterii”, reprezintă abilitatea de a ordona percepţiile lumii obişnuite într-o structură mentală coerentă, atenţia “nagualului”, numită “al doilea inel al puterii”, reprezintă capacitatea vrăjitorilor de a-şi plasa conştiinţa în lumea neobişnuită, în lumea neantului germinativ, şi de a ordona percepţiile acestei lumi a cărei realitate este la fel de puternică şi certă ca şi a lumii noastre. Fiecare din cele două atenţii are propria memorie şi, într-un anumit sens, propria viaţă, şi de aceea, pentru a evita schizofrenia, scindarea ireversibilă a personalităţii, vrăjitorul trebuie să îşi unifice atât cele două atenţii sau părţi distincte ale conştiinţei cât şi memoria lor. Cerinţa esenţială, absolut necesară pentru unificarea celor două atenţii într-un tot unitar, coerent, e pierderea formei umane: spre a evita dezastrul cerebral, vrăjitorul este constrâns să îşi reducă existenţa la cea a spiritului pur[62]. A fi martor al “nagualului” însemna să îi percepi intensitatea şi imensitatea cu întreaga fiinţă, cu tot corpul, dincolo de orice efort de conceptualizare. A cunoaşte această prezenţă

---

[58] Ibidem, p. 321-322.
[59] Carlos Castaneda, Călătorie la Ixtlan (III), RAO, Bucureşti 1995, p. 9.
[60] Ibidem, p. 330.
[61] Carlos Castaneda, The Second Ring of Power, Arkana, Penguin Books, London 1990 , p. 241.
[62] Ibidem, p. 256.

inefabilă cu raţiunea era un proces de durată având caracter de anamneză. Reamintirea era unirea conştiinţei părţii drepte (a "tonalului") cu conştiinţa avansată a părţii stângi (corespunzătoare "nagualului"): "…sarcina de a ne aminti era mai exact sarcina de a ne uni partea dreaptă cu cea stângă, de a reconcilia acele două forme distincte de percepţie într-un întreg unificat. Era sarcina de a consolida totalitatea eului, rearanjând "intensitatea" într-o secvenţă liniară[63].

Percepţia noastră e în accepţia lui Castaneda o lucrare certă a sufletului, de domeniul evidenţei, însă ceea ce percepem nu mai este la fel de cert, deoarece am învăţat dinainte ce să percepem, astfel încât sensibilitatea noastră e preformată. Obiectele pe care le sesizează percepţia noastră sunt de fapt moduri în care conştiinţa noastră atinge "emanaţiile eterne ale Vulturului"[64]. Dacă Vulturul sau Acvila reprezintă în concepţia tuturor şamanilor mijlocitorul între Fiinţa supremă şi oameni, de la care aceştia din urmă au primit darul zborurilor extatice[65], "emanaţiile eterne ale Vulturului" reprezintă "lucrul în sine" sau numenul care pătrunde tot ceea ce există, cunoscut sau necunoscut, cognoscibil sau incognoscibil. "Lucrurile în sine" sunt eterne şi imuabile, având însă spontaneitate şi emergenţă, adică păstrându-şi întotdeauna capacitatea de a ne surprinde. "Emanaţiile eterne ale Vulturului" sunt de nedescris : "…iar interpretarea mea personală ar fi aceea că ele sunt ca filamentele de lumină. Ceea ce este însă absolut de neînţeles pentru conştiinţa normală este că filamentele sunt conştiente. Nu pot să-ţi spun ce-nseamnă aceasta, deoarece nu realizez ceea ce-ţi spun. Tot ceea ce pot să-ţi spun în interpretarea mea proprie e că filamentele sunt conştiente de ele însele, sunt vii şi vibrează, şi că există atât de multe, într-un număr atât de mare, încât numerele însele nu mai au înţeles, şi că fiecare dintre ele e o eternitate în sine însuşi"[66].

Procesul percepţiei se desfăşoară prin aşa-numitul "punct de asamblare" a tuturor percepţiilor într-o uniformitate şi coeziune ce le

---

[63] Carlos Castaneda, Darul Vulturului (VI)…, p. 170.

[64] Carlos Castaneda, The Fire from Within (VII), Pocket Books, New York 1985, p. 37.

[65] Mircea Eliade, Şamanismul şi tehnicile arhaice ale extazului…, p. 78-80.

[66] Carlos Castaneda, The Fire from Within (VII)…, p. 40, p. 46.

permite acestora să fie conştientizate. În momentul în care sfera percepţiei este antrenată în "nagual" vrăjitorii sunt capabili să devină conştienţi de existenţa unor lumi nebănuite. Sfera percepţiei este acel orizont al sensibilităţii în care suntem plasaţi în momentul naşterii : "La început sfera este deschisă, dar apoi începe să se închidă până când ne izolează. Sfera aceea este percepţia noastră. Noi ne trăim în acea sferă toată viaţa. Şi ceea ce urmărim pe pereţii ei este propria noastră reflexie. (…) Lucrul reflectat este viziunea noastră despre lume… Această viziune este la început o descriere, care ne este dată din momentul naşterii, până când atenţia noastră este prinsă de ea şi descrierea devine vedere"[67].

Aceasta înseamnă că din tot ceea ce am putea simţi sau percepe nu ne alegem decât cu conştientizarea acelor percepţii ce corespund prejudecăţilor noastre. În această ordine de idei, rolul unui maestru spiritual nu este acela de a-l învăţa pe discipol noua realitate, adică de a dărui noi prejudecăţi, ci acela de a-l dezvăţa de descrierile obişnuite ale lumii, asimilate prin educaţie şi de a-l lăsa să perceapă lumi noi fără să i le descrie mai înainte. Acestui proces de dezvăţare i se spune "deschidere a sferei percepţiei": "Sfera este deschisă pentru a permite fiinţei luminoase o viziune a totalităţii sale… Manevra delicată de a conduce o fiinţă luminoasă spre totalitatea ei cere ca profesorul să lucreze din interiorul sferei, iar binefăcătorul din afara ei"[68]. Procesul instrucţiei vrăjitoreşti (al "dezvăţării") necesită prezenţa a doi maeştri spirituali: unul din ei este profesorul (care în cazul uceniciei lui Carlos Castaneda este don Juan Matus), acesta având rolul curăţării "insulei tonalului", adică al acelei viziuni despre lume (Weltanschauung) care predetermină percepţia noastră. Celălalt maestru spiritual este binefăcătorul (şi acesta este în cazul lui Castaneda reprezentat de don Genaro Flores), care are rolul de a deschide ucenicului vrăjitor sfera percepţiei de partea inefabilului, indescriptibilului, insolitului, "nagualului": "Profesorul reordonează viziunea despre lume. Am denumit acea viziune insula "tonalului". Am spus că tot ce suntem se află pe această insulă. Explicaţia vrăjitorilor spune că insula "tonalului" este făcută de percepţia noastră, care a fost antrenată să se focalizeze pe anumite elemente;

---

[67] Carlos Castaneda, Povestiri despre putere (IV)…, p. 298.
[68] Ibidem, p. 299.

fiecare dintre acele elenente şi toate împreună formează viziunea noastră despre lume. Sarcina unui profesor, atât cât priveste percepţia ucenicului, constă în reordonarea tuturor elementelor de pe insula aflată de o parte a sferei. (…) …sarcina profesorului este să cureţe o jumătate de sferă şi să reordoneze cealaltă jumătate. Deci sarcina binefăcătorului este să deschidă sfera pe partea care a fost curăţată. O dată ce sigiliul a fost rupt, luptătorul nu mai este niciodată la fel ca înainte. El deţine comanda asupra întregului său. Jumătate din sferă este centrul suprem al "raţiunii", "tonalul". Cealaltă parte este centrul suprem al "voinţei", "nagualul"[69].

În aceste condiţii, arta spirituală a toltecilor ,- a "oamenilor cunoaşterii" ,- se reduce la trei acţiuni fundamentale : "dreaming", "stalking", "intent"[70]. "Visatul" ("dreaming") este acea lucrare a spiritului prin care se ajungea la mişcarea poziţiei punctului de asamblare a percepţiilor în aşa fel încât acesta să nu se mai afle în poziţia în care percepem lumea obişnuită. "Aţintirea" ("stalking") este acea lucrare a spiritului prin care se obţine fixarea punctului de asamblare a percepţiilor într-o poziţie stabilă (care să nu fluctueze), astfel încât "visătorul" să se poată întoarce oricând din lumea paralelă în care a pătruns cu percepţia în lumea obişnuită. În sfârşit, "intenţionarea" ("intent") este acea lucrare a spiritului prin care "visătorul" , după ce şi-a fixat punctul de asamblare a percepţiilor într-o nouă poziţie, conformă altei lumi, pătrunde înlăuntrul aceleia spre a o cunoaşte. Ultima lucrare fundamentală a spiritului este un adevărat zbor "pe aripile intenţiei". În această stare a spiritului, în care "visătorul" devine la fel de conştient în vis ca în trezvie, percepţia lui este numită "vedere" sau "clarviziune"[71].

Dacă importanţa de sine e cea care menţine punctul de asamblare a percepţiilor fixat într-o anumită poziţie[72], prin recapitularea întregii experienţe anterioare de viaţă vrăjitorii reuşesc acea diminuare a importanţei de sine care să le permită mişcarea acestui punct de asamblare. Dacă primul punct de asamblare a

---

[69] Ibidem, p. 300-301.
[70] Carlos Castaneda, The Fire from Within (VII)…, p. 5.
[71] Carlos Castaneda, The Power of Silence (VIII), Pocket Books, New York 1987, p. xvi.
[72] Ibidem , pag.159, p. 125.

percepţiei este în poziţia raţiunii, al doilea punct de asamblare va fi în poziţia impasibilităţii, iar al treilea punct de asamblare va fi în poziţia cunoaşterii de dincolo de cuvinte. Al doilea punct de asamblare a percepţiilor, impasibilitatea, conferă spiritului acea fluiditate care îi va permite acestuia să fie dublu: atât în locul raţiunii, cât şi în locul cunoaşterii de dincolo de cuvinte[73].

Apercepţia noastră este acel pod al cunoaşterii pe care-l aruncăm de pe ţărmul eului pe ţărmul lumii, şi ale cărui capete de pod sunt de o parte atitudinea psihologică, sau configuraţia gândurilor într-o poziţie de aşteptare a conţinutului nou, iar de cealaltă parte chiar conţinutul nou al cunoaşterii. Faţă de această situaţie normală a cunoaşterii, dualismul sau bilocaţia (existenţa "dublurii" şi posibilitatea controlului ei) permite "visătorului" să înţeleagă realitatea prin încă două poduri cu sens unic: podul ce realizează conexiunea cunoaşterii de dincolo de cuvinte cu raţiunea, numit "conexiune" sau "legătură", şi podul ce realizează conectarea raţiunii la cunoaşterea de dincolo de cuvinte, numit "înţelegere pură"[74]. Controlul şi manipularea acestor zone ale cunoaşterii din vecinătatea morţii pretinde stabilirea unor simboluri gnoseologice şi semne de recunoaştere proprii, capabile să confere acel discernământ spiritual absolut necesar supravieţuirii.

Când intri în lumea vrăjitorilor, asemeni lui Carlos Castaneda, intri în imediata vecinătate a morţii – de unde-şi iau puterea toţi călătorii în alte lumi, toţi cei ce doresc să li se alăture. Aceasta înseamnă că odată ce ai pătruns în lumea spiritelor libere ai deschis porţile morţii ; iar porţile morţii au dublu flux : prin ele poţi pătrunde în lumi şi tărâmuri necercetate, în lumile de dincolo de moarte şi vis, dar prin ele şi moartea îţi poate pătrunde în suflet în orice clipă. De-aceea, orice câştig spiritual e obţinut cu riscul propriei vieţi, şi orice cunoştinţă este adusă aici din moarte. Lumea aceasta e dură şi plină de duhuri înşelătoare, plină de tot felul de făpturi imorale: lumea aceasta a spiritului, pe care Sfinţii Părinţi o numesc "tărâmul văzduhului de sub cer" e, ca şi lumea noastră de zi cu zi, un teatru de război şi un teritoriu al cunoaşterii obţinute ca pradă. Avem încă din lumea noastră obişnuită simţurile şi inteligenţa de animal de

---

[73] Ibidem , p. 238.
[74] Ibidem, p. 240.

pradă, aşa că nu ne va fi prea greu să ne adaptăm acestui nou război nevăzut. Consemnele "militare" şi semnele de recunoaştere a celor ce sunt de partea noastră, discernerea celor ce sunt de partea inamicului, constituie atunci simboluri ale supravieţuirii. Corpul astral sau "dublura", energia fibrelor luminoase din care se asamblează sfera percepţiei spontan şi oricât de departe, este la rândul său o "pradă" râvnită de multe făpturi – omeneşti (cum sunt de pildă alţi vrăjitori, alţi şamani) sau de dincolo de domeniul umanului (duhuri ale înşelăciunii, "aliaţi" ai adversarilor maeştrilor sau alte făpturi.

În concepţia şamanilor de pretutindeni s-a făcut întotdeauna distincţie între sufletul "liber" sau "separabil", care părăseşte corpul în timpul visului sau al transei extatice, şi sufletul "corporal", care "asigură funcţiile primare ale vieţii… Sufletul liber este adesea asociat cu umbra…"[75]. Spiritul liber, "dublura" sau "umbra" sufletului corporal, pe care o are orice om şi care este o ipostază inseparabilă a sufletului fiecăruia, posedă o energie pe care alte spirite pot s-o râvnească. Astfel, cunoaştem ritualul numit "luarea umbrei", prin care umbra corpului fizic, simbolizând "dublura" este măsurată şi identificată magic şi energetic cu "dublura" însăşi. Legătura dintre corpul astral ("dublură", "celălalt eu", "corpul din vis", "umbră" sau "corp energetic") şi corpul fizic este până la moarte inseparabilă; ritualul magic prin care măsura umbrei corpului este asociată umbrei astrale ("dublurii") este atât de puternic încât "cel căruia i s-a măsurat umbra şi măsura a fost zidită în temelie moare curând"[76]. Energia fiinţei noastre luminoase se poate pierde şi atunci se spune că acelui om "i s-a furat umbra" . Iar legătura sufletului corporal cu spiritul liber sau cu "dublura" este atât de puternică încât în lipsa "corpului din vis" sufletul corporal nu poate supravieţui, ci se stinge subit.

Pierderea umbrei sau "pierderea sufletului" – adică pierderea temporară a energiei necesară transei extatice a trăit-o şi Carlos, şi această "lipsă de suflet" putea să îi fie fatală : "zgomotul avioanelor era suficient pentru a mă purta cu ele. În mod normal… sunetul unui râu sau pârâu era cel ce putea agăţa omul vrăjit care şi-a pierdut

---

[75] Ioan Petru Culianu, Călătorii în lumea de dincolo, Ed. Nemira, Bucureşti 1994 , p. 64, 70.

[76] Mircea Eliade, Meşterul Manole, Ed. Junimea, Iaşi 1992, p. 86.

sufletul, ducându-l la moarte”[77]. Confruntarea în aceste condiţii cu vrăjitori rivali, “însetaţi” de energie, este extrem de riscantă, şi de aceea Carlos a trebuit să-şi ia toate precauţiile: să urmeze sfaturile maestrului său, să ţină seamă de toate consemnele acestuia, să nu iasă din ascultarea acestuia, adică din “locul puterii”[78], şi să fie atent la toate detaliile apariţiilor. Deoarece vrăjitoarea rivală maestrului său don Juan Matus era capabilă să ia prin energia corpului ei astral orice înfăţişare, chiar şi pe aceea a maestrului, Carlos Castaneda a trebuit să sesizeze sub chipul maestrului său acele detalii capabile să identifice înşelăciunea: el realizează că vocea era a lui don Juan, “nu însă tonul şi cuvintele sale… Părea a fi mult mai greu ca de obicei. Mişcările nu îi erau încete sau stângace, ci doar ceva mai greoaie. S-a lăsat să cadă greoi pe podea, când, de obicei se lăsa jos cu atâta uşurinţă. În plus, acela nu era punctul său, iar don Juan nu se aşeza niciodată, sub nici o formă, în altă parte.”[79]

Vrăjitoarea a cărei dublură ia înfăţişarea lui don Juan încearcă să-l atragă pe Carlos printr-o atitudine autoritară, mânioasă, apoi stârnindu-i compasiunea, încât acesta e cât pe ce să cedeze : “Îmi venea să urlu şi am căzut pradă unei profunde disperări ; gândul că don Juan a încercat de la bun început să mă sperie mă făcea să plâng. Eram incapabil să găsesc motivul acestei comedii îngrozitoare ; mişcările lui au fost atât de meşteşugite, încât n-am ştiut ce-i cu mine. Nu era ca şi cum don Juan ar fi încercat să imite o femeie, ci era ca şi cum o femeie încerca să-l imite pe don Juan. Aveam efectiv impresia că aceasta încerca să meargă şi să se mişte cu precauţia lui don Juan, dar era mult prea greoaie şi îi lipsea şi agilitatea lui don Juan. Oricine s-ar fi aflat în faţa mea, îmi lăsase impresia unei femei mai tinere şi mai greoaie, încercând să imite mişcările încete ale unui bătrân agil”[80]. Chiar dacă dublura sau “corpul din vis” poate să ia practic orice înfăţişare, totuşi eul alege în genere înfăţişarea corpului său fizic. În cazul în care şamanul vrea să ia altă înfăţişare atunci când se deplasează cu “celălalt eu” departe de corpul fizic e nevoit să facă un efort suplimentar după ce în prealabil studiase până în cele mai mici

[77] Carlos Castaneda, Învăţăturile lui don Juan (I)…, p. 174.
[78] Ibidem, p. 183.
[79] Ibidem, p. 176-177.
[80] Ibidem, p. 178-179.

amănunte configuraţia, mişcările şi gesturile făpturii pe care vrea s-o imite. Un om avizat, un om dotat cu discernământ spiritual, va şti însă să vadă ceea ce se ascunde în spatele aparenţelor, pentru a distinge realitatea de închipuire şi de proiecţiile fantastice ale minţilor cu care se confruntă pe tărâmul văzduhului de sub cer.

Problema discernământului devine şi mai acută în vis şi în transa extatică, în care printre imaginile propriei noastre memorii, printre fantasmele proiectate de propria imaginaţie, se găsesc făpturi reale care încearcă să intre în legătură cu noi prin intermediul corpului astral. Tot în această stare a sufletului se pot atinge porţile altor universuri, se poate pătrunde în spaţii spirituale încă necercetate de minte, spaţii în care nu a pătruns până acum nici o dublură, în care nici un spirit liber n-a fost ademenit să rămână.

Dacă punctul de asamblare a percepţiei se deplasează prin arta visării în orice poziţie pe suprafaţa sau înlăuntrul aurei energetice a omului (oului luminos întreţesut de fibrele de lumină văzute de vrăjitori ca aparţinând făpturilor însufleţite), spunem că a avut loc o translaţie, iar dacă deplasarea punctului de asamblare e realizată într-o poziţie aflată în afara aurei energetice, spunem că a avut loc un transfer : "Întrucât translaţiile punctului de asamblare sunt deplasări în interiorul mingii luminoase, lumile generate de ele – indiferent cât de stranii, incredibile sau splendide ar fi – sunt totuşi lumi ce ţin de domeniul umanului. Acesta este format de filamentele de energie care trec prin întreaga minge luminoasă. Prin contrast, transferul punctului de asamblare – reprezentând o deplasare în afara mingii luminoase – antrenează filamente de energie de dincolo de domeniul umanului. Perceperea unor asemenea filamente generează lumi ce sunt mai presus de nivelul nostru de înţelegere, lumi de neconceput, fără nici o urmă de antecedente umane în ele"[81].

"Visarea" controlată cu cea de-a doua atenţie (cu restul de conştiinţă pe care-l mai avem în vis) trebuie dublată de "concentrare" sau de "aţintire": dacă "visarea" ("dreaming") determină deplasarea punctului de asamblare a percepţiei, "concentrarea" ("stalking") are rolul de a fixa punctul de asamblare într-o nouă poziţie, astfel încât atenţia să fie aţintită asupra porţii unei noi lumi, şi fenomenul fluctuaţiei aleatorii a porţilor şi lumilor suprapuse să fie înlăturat.

[81] Carlos Castaneda, Arta visatului (IX), RAO, Bucureşti 2000, p. 21.

Altfel, odată aleasă una din porţi prin deplasarea punctului de asamblare a percepţiei (prin deplasarea noastră înlăuntrul sferei percepţiei ca înlăuntrul camerei cu o mie şi una de uşi), până să intri în noua lume ce ţi se deschide înainte ar apărea imediat altă poartă şi alta, ca într-un vis nesfârşit, încât n-ai mai putea discerne între succesiunea unor lumi spirituale reale şi succesiunea unor proiecţii ale fanteziei din vis. "Stalking"-ul sau concentrarea şi fixarea intrării în altă lume se obţine în arta visării prin menţinerea imaginii oricărui element din vis (sau din transa extatică a spiritului liber)[82].

În arta visării sau transei extatice şamanul trebuie să treacă prin mai multe stări ale conştiinţei şi autocontrolului din vis, numite "porţi ale visatului": astfel, "prima poartă a visatului" este atinsă atunci când devii conştient că adormi, "a doua poartă a visatului" atunci când te trezeşti din vis în alt vis, "a treia poartă" atunci când ajungi să te priveşti pe tine însuţi cum dormi, adică atunci când dublura ta sau spiritul tău liber priveşte de deasupra propriul tău corp şi sufletul corporal adormit, iar "cea de-a patra poartă a visatului" este atinsă prin călătoria dublurii sau corpului energetic în lumi şi locuri reale concrete[83]: "Don Juan mi-a explicat că la cea de a patra poartă a visatului corpul energetic călătoreşte către locuri concrete specifice şi că sunt trei moduri de utilizare a celei de a patra porţi: unu – pentru a călători în locuri concrete din această lume; doi – pentru a călători în locuri concrete aflate în afara acestei lumi; şi trei – pentru a călători în locuri care există numai în intenţia altora. A spus că cel de al treilea mod este cel mai dificil şi cel mai periculos dintre cele trei şi, indiscutabil, categoria preferată de călătorii a vrăjitorilor din timpuri străvechi." Contemplarea dinlăuntru a unei lumi spirituale care nu e decât proiecţia minţii unui alt vrăjitor, şi care nu e prin aceasta mai puţin reală, mai puţin palpabilă, mai puţin surprinzătoare prin coerenţa, coeziunea şi uniformitatea legilor ei, reprezintă performanţa cea mai înaltă a artei visării.

Pe când se aflau împreună în Muzeul Naţional de Antropologie şi Istorie din Mexico City, don Juan i-a explicat lui Carlos că fiecare poartă a celorlalte lumi are propria memorie, sau mai bine spus, poziţia punctului de asamblare a percepţiilor are propria

---

[82] Ibidem, p. 91-92.
[83] Ibidem, p. 37, 58-62, 174, 244.

memorie , şi de aceea, “poziţia punctului de asamblare este ca un seif, unde vrăjitorii îşi păstrează datele de referinţă”[84]. Don Juan Matus îi spune că “unele dintre piesele arheologice din încăpere aveau proprietatea de a produce, ele însele, deplasarea punctului de asamblare şi că, dacă intram într-o stare de tăcere absolută, puteam vedea scene din viaţa oamenilor care le confecţionaseră… vrăjitorii aveau capacitatea de a lăsa date precise, privind descoperirile lor, în poziţia punctului de asamblare… pentru a pătrunde esenţa consemnărilor scrise trebuie să ne folosim simţul de participare solidară sau imaginativă, astfel încât să trecem dincolo de textul scris şi să înţelegem evenimentul ca atare. În universul vrăjitorilor, neexistând consemnări scrise, se păstrează arhive de date concrete în poziţia punctului de asamblare, care – în loc de a fi citite – sunt retrăite”[85]. Aceste afirmaţii surprinzătoare, pe lângă faptul că pun probleme menite să răstoarne prejudecăţile noastre privind vrăjitorii din vechime, anulează întreaga noastră concepţie antropologică. Principiile de cercetare a izvoarelor arheologice nescrise trebuie să fie reconsiderate pornind de la aceste mărturii – ce sunt confirmate şi se coroborează chiar şi cu datele spiritualităţii noastre patristice.

Suntem din ce în ce mai convinşi că în materia neînsufleţită, mai bine zis în câmpul ei energetic, se poate menţine memoria oamenilor cu care a venit în atingere, mai cu seamă dacă aceasta a stat chiar în intenţia lor. Nu ne-ar rămâne atunci de făcut decât să “citim” aceste izvoare arheologice nescrise cu alte coduri şi alte simboluri, - aşa cum studiem memoria unei benzi video, aşa cum clarvăzătorii sau oamenii duhovniceşti ajung să cunoască vieţile celor din vechime: retrăind în duh existenţa însăşi a lor !…

Până aici am studiat progresul spiritual al sufletului natural, lipsit de har : progresul spiritual al sufletului pur a fost adus la dimensiuni de negândit şi de neconceput în arta visării toltecilor. Cu toate că dezvăluirile lui Carlos Castaneda sunt inedite şi chiar şocante, astfel încât în unele cercuri nici nu mai este considerat antropolog şi om de ştiinţă, ci romancier de succes şi ideolog al mişcării New Age, ele nu constituie altceva decât relatarea posibilităţilor nelimitate ale

---

[84] Ibidem, p. 177.
[85] Ibidem, p. 178-179.

înălţării sufletului natural,- în care Dumnezeirea a sădit fiinţial vocaţia dezmărginirii.

Studiul lui Castaneda ne va permite să distingem sufletul pur, sufletul natural, - adică acea structură întreţesută de paradigmele dumnezeieşti într-o configuraţie propice zborului şi transei extatice, de pogorârile harului dumnezeiesc necreat înlăuntrul aurei energetice înnăscute a sufletului. Harul necreat transfigurează spiritul liber în spirit supranatural. Mandorla şi aura Schimbării la Faţă a Domnului de pe Muntele Tabor nu sunt decât sunt pogorârile harului necreat al Dumnezeirii înlăuntrul aurei energetice pe care-a avut-o Mântuitorul încă de la Naştere, asemeni oricărui om. Hristos Însuşi are dublură (prin însăşi natura Lui completă de om), dar aceasta trece aproape neobservată sub strălucirea dumnezeiască a harului. Cu toate acestea, pictura bisericească păstrează aproape în toate bisericile mărturia dublurii Sale, care apare explicit în însuşi canonul iconografic. Astfel, Hristos apare în dublă ipostază în scena Liturghiei arhiereşti: "În această scenă, Mântuitorul e înfăţişat ca Mare Preot sau Arhiereu, aşa cum L-a văzut autorul Epistolei către Evrei (VIII,1-6 şi IX,11-15) şi cum L-au descris apoi marii teologi şi tâlcuitori ai liturghiei, ca Sfântul Ioan Gură de Aur sau Nicolae Cabasila. El slujeşte în faţa Sfintei Mese, uneori aşezată sub un baldachin… dând Sfinţilor Săi Apostoli, de o parte Sfântul Trup, iar de alta Sfântul Sânge. Scena e simetrică, alcătuită din două tablouri. Hristos figurează în amândouă : la stânga El dă Sfântul Trup, la dreapta Sfântul Sânge, de la aceeaşi Sfântă Masă (uneori însă şi sfânta Masă e dublă, ca la biserica din Mamul, zidită de Brâncoveanu, 1696, sau la mai toate bisericile moldoveneşti)"[86].

În contemplaţia picturii Liturghiei arhiereşti înţelegem că Mântuitorul Hristos a luat la întrupare integritatea naturii umane, - căreia îi este inerentă existenţa dublurii ("celuilalt eu" sau "spiritului liber") în sufletul corporal. Atunci când preotul sau arhiereul aduce prin rugăciune jertfa primului gând al minţii pe altarul inimii apare şi el, ca Hristos, în dubla ipostază de jertfă şi jertfitor. Martirul care se-aduce jertfă pe sine însuşi poate să fie reprezentat de asemenea în dublă ipostază: spiritul liber sau corpul astral ţinând în braţe şi oferind

[86] Ene Branişte, Liturgica generală, Editura Institutului Biblic şi de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, Bucureşti 1993, p. 456-457.

în înalt sufletul corporal sau corpul său fizic. Dubla ipostază de Jertfă şi Jertfitor în care apare Hristos în Liturghia arhierească este cinstită tainic în rugăciunea din timpul cântării heruvimice : "Să nu întorci faţa Ta de la mine, nici să mă lepezi dintre slujitorii Tăi, ci binevoieşte să-ţi fie aduse darurile acestea de mine păcătosul şi nevrednicul robul Tău. Că Tu eşti Cel ce aduci şi Cel ce Te aduci, Cel ce primeşti şi Cel ce te împarţi, Hristoase, Dumnezeul nostru…"[87]

Caracterul fundamental al *Antropologiei* lui Carlos Castaneda pentru spiritualitatea celor din vechime, şi dealtfel pentru spiritualitatea tuturor timpurilor, rezidă nu numai în adevărurile pe care aceasta le susţine, nici numai în viziunea sa insolită, ci în stabilirea criteriilor de validare a experienţelor din lumea de vis: pentru prima oară se pun în discuţie criteriile de recunoaştere a făpturilor reale din spatele fantasmelor proiectate. Experienţa iniţiatică instituie semne de recunoaştere sau simboluri ce sunt absolut necesare supravieţuirii unei conştiinţe înalte în condiţiile unei existenţe atât de subtile încât să pară, asemeni vieţii noastre întregi, diafania unei visări de vis :

"Căci vis al morţii-eterne e viaţa lumii-ntregi"…

Paradoxal, consistenţa vieţii noastre întregi, luată din visul morţii şi al eternităţii, este mai slabă, mai vulnerabilă decât cea a visării în starea de conştiinţă avansată pe care-o descrie spiritualitatea magilor din vechime şi pe care-o exaltă Părinţii… Instituirea simbolurilor transcendenţei e pentru ei problemă de viaţă şi de moarte, la fel ca pentru orice suflet de-acum ce se avântă în "tărâmul văzduhului de sub cer".

7. Şamanism şi Ortodoxie

Într-un anumit sens – acela al existenţei universale a dublurii – toţi suntem **şamani înnăscuţi**: Toţi avem dispoziţia înnăscută de a ne ridica în duh deasupra propriului nostru trup şi de a călători conştient deasupra acestei lumi sau în dimensiuni paralele ale Universului fizic. Nu suntem însă conştienţi de această predispoziţie şi ne lipseşte şi

---

[87] Liturghier cuprinzând Dumnezeieştile Liturghii ale Sfinţilor noştri Părinţi, Editura Institutului Biblic şi de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, Bucureşti 1995, p. 139.

puterea de concentrare (trezvia, cum îi spun Părinţii, sau „a doua conştiinţă”, după terminologia magicienilor.

Cum am putea deveni conştienţi de aceasta?

Unora ni se întâmplă spontan, atunci când fără să vrem ajungem să trecem prin experienţe la limita morţii. Alţii îşi doresc pur şi simplu acest lucru după ce au aflat de magie şi şamanism şi de călătorii ale spiritului din mărturia culturii – şi fac apoi exerciţii de concentrare şi stăpânire de sine precum şi de priveghiere.

Poţi deveni conştient de predispoziţia aceasta şi observând pur şi simplu decalajul dintre mişcarea sufletului şi mişcarea trupului. Intenţia precede întotdeauna dinamica trupului şi există o zvâcnire a sufletului, un avânt, o înălţare, înaintea gestului fizic. Astfel, există un decalaj (aproape imperceptibil) între suflet şi trup în ceea ce priveşte mişcarea, aşa cum ar fi, de pildă, atunci când te ridici de pe un scaun: mai întâi se ridică sufletul, apoi, la o distanţă infinitezimală, trupul. Totul este **să simţi** acest decalaj infim: să percepi nesuprapunerea aurelor sufletului liber (dublurii) şi sufletului corporal (energiei fiziologice a trupului). Acest decalaj este mai mare în timpul somnului – sau mai bine zis atunci când creierul este în starea „alfa” – şi de aceea cele mai multe suflete pleacă din trupuri în timpul visării, sau în timpul unei stări melancolice. Controlul direcţiei de zbor se obţine, conform mărturiei magilor, prin contemplaţia rapidă alternativă a mâinilor noastre (cu palmele orientate în faţă şi cu coatele în unghi drept – aşa cum stau preoţii la rugăciune înaintea mesei altarului): privirile rapide către o mână şi apoi către cealaltă, antrenând vederea periferică a sufletului, ajută la consolidarea intenţiei. Altfel avem un „nor” întreg de intenţii disjuncte şi conştiinţa nu ştie spre ce să îşi îndrepte atenţia, ochii spirituali ai minţii nemaiputând să se focalizeze.

În sfârşit, unii devin conştienţi de dispoziţia înnăscută a călătoriei în duh atunci când, în timpul visării, trec dintr-un vis în alt vis, sau când se trezesc din vis în altă visare: aceasta este „trecerea porţilor”. Majoritatea viselor noastre sunt procese de echilibrare a creierului prin jocul liber al fantasmelor, însă unele vise pot fi profetice sau pot indica o anumită menire, ele nefiind pur subiective, ci modul Celeilalte Realităţi de a ni se insinua în viaţă.

Celor cărora aceste lucruri li se par noţiuni de „pură vrăjitorie”, numai bune de pus la index de orice conştiinţă autentic creştină, trebuie să le amintim că tocmai printr-un astfel de mod de-a gândi au

ajuns cei trei Magi de la Răsărit să-l vadă pe Mesia şi să I se închine în Bethleem.

Există totuşi o diferenţă fundamentală între călătoria în duh a şamanilor şi răpirea la Cer a misticilor. În cazul şamanilor zborul sufletului se realizează **pe aripile intenţiei** – ceea ce implică un mare risc (riscul să nu te mai întorci în trup şi să mori sau să rămâi prizonier într-o realitate ostilă!) şi necesită o mare energie şi putere de concentrare, o consecvenţă perfectă în tot ceea ce faci. În cazul misticilor Ortodoxiei (şi-n cazul Magilor de la Răsărit care şi-au pus inimile în mâna lui Dumnezeu), zborul sufletului şi al gândirii se realizează **pe aripile chemării dumnezeieşti** şi ale buneivoiri suprafiinţiale – în această situaţie existând o protecţie dumnezeiască nemărginită a sufletului. Dacă sufletul nu iese din trup din proprie iniţiativă (ca în situaţia vrăjitorilor-şamani), ci este răpit la Cer prin voia şi îndurarea divină, Dumnezeu-Logosul va avea grijă atât de destinaţia împărătească a sufletului cât şi de cale. În această situaţie preafericită, sufletul este chemat să vadă Adevărul adânc fiinţial şi să mărturisească apoi, odată întors pe Pământ, despre toate cele ce ţin de Cealaltă Realitate: a Raiului şi Iadului oamenilor, a lumilor proprii fiinţelor fără de trup – Heruvimi, Serafimi şi Tronuri, Puteri, Începătorii şi Domnii, Stăpânii, Arhangheli şi Îngeri – sau a Universurilor altor făpturi care trăiesc în dimensiunile paralele.

Nu sunt răpiţi la Cer decât oamenii cei mai puri – deoarece Revelaţia dumnezeiască este în acelaşi timp şi Judecată: omul e judecat conform ultimei lui conştiinţe, adică ultimei stări cu care a părăsit timpul şi a intrat în eternitate. Raţiunea dumnezeiască a acestei chemări speciale e deci aceea de a nu transforma Revelaţia în osândă. Chiar dacă sunt chemaţi la Cer oamenii cei mai puri, nici ei nu scapă de mustrarea Mântuitorului, Care e deosebit de aspru, aproape de nesuportat. Aşa este cazul unui monah anomin din Muntele Athos, care a ajuns în Palatul Ierusalimului Ceresc în noaptea de 14 spre 15 Martie 1854 însoţit de Protectorul şi Patronul său spiritual, Sfântul Mare Mucenic Gheorghe. Monahul este oprit să intre în Altar, iar la insistenţele sfântului Gheorghe, care mijloceşte pentru sufletul său, aflăm raţiunile mesianice ale acestui fapt. Judecata lui Hristos este necruţătoare:

„- Gheorghe, ştii preabine dragostea pe care am arătat-o către el din început; pentru că i-am arătat tainele cele ascunse şi dragostea

Mea cea mare, Şi mulţi oameni s-au nevoit în viaţa lor mai mult decât acesta şi nu au câştigat-o. Iar acesta, având-o în sufletul său, a trecut-o cu vederea, alegând mai bine lenevirea şi împătimirea lumii, decât pe Mine. Şi pentru aceasta nu este vrednic de iertare."[88] La toate acestea, Gheorghe insistă ca monahul să fie primit. Judecata e şi mai dură:

„- Gheorghe, iubitul meu, văd starea lumii; cuvintele Mele au încetat din gurile oamenilor. În locul cuvântului Meu, osândirea; în locul dragostei, ura, vrajba şi pizma; în loc de dreptate, nedreptate; a pierit adevărul; a lipsit smerenia; a prisosit răutatea, sodomia, curvia, preacurvia. Lumea s-a stricat! Şi acestea toate le fac nu numai mirenii, bărbaţii şi femeile, ci şi unii preoţi şi călugări. Mă pătrund la cele dinăuntru. Mă răstignesc a doua oară. Şi-au spurcat cu desăvârşire chipul călugăresc, cel îngeresc. Însă toate le rabd cu îndelungă răbdare, aşteptând îndreptarea şi pocăinţa lor. Iar pe acesta n-am încetat a-l povăţui până astăzi, ca să facă voia Mea. Nu am încetat a-l striga prin cuvânt viu, să nu facă ceea ce nu-Mi place Mie. Iar el auzind glasul Meu şi cunoscând cum că Eu sunt, după cum s-a adeverit de la mulţi duhovnici şi robi ai Mei îmbunătăţiţi, nu M-a ascultat. De multe ori i-am adus aminte de petrecerea lui cea dintâi [în asceză aspră!], ca să se întoarcă iarăşi la ea; dar el a rămas neîndreptat. Deci fără de răspuns este înaintea Mea."[89]

Monahul va fi totuşi primit în Sfântul Altar din Ierusalimul Ceresc – însă numai atunci când Sfântul Gheorghe Purtătorul de biruinţă Îi va aminti Mântuitorului de sângele pe care l-a vărsat pentru dragostea Lui, şi după ce va garanta pentru monah cu propriul său suflet.

De ce l-a mai chemat atunci Mântuitorul la Sine pe bietul monah athonit, dacă nu l-a lăsat să intre în Sfântul Altar? Doar ca să-l umilească? Numai ca să-l ameninţe? A vrut să-l zdrobească? Aceasta este o taină.

Există un **principiu al discernământului spiritual** – enunţat de Sfinţii Părinţi – care limpezeşte comportamentul dumnezeiesc: *Tot ceea ce nu aduce smerenie şi râvnă la rugăciune nu este de la Dumnezeu.* Aceasta înseamnă că sunt autentice numai acele vedenii

---

[88] Fapte minunate de la Părinţi Atoniţi, Episcopia Romanului şi Huşilor, 1994, p. 19-20.
[89] Ibidem, p. 20-21.

sau revelaţii care aduc în suflet smerenie şi râvnă ascetică (silinţă la rugăciune şi priveghiere, respect şi dragoste frăţească pentru toţi membrii comunităţii monastice, chiar şi pentru cei mai umili şi neputincioşi...). Deoarece şi duhul întunecat poate să se prefacă în „înger al luminii”, spre a suci minţile cu ispita de-a dreapta (a slavei deşarte), Părinţii Asceţi au avertizat că nu trebuie să dăm crezare decât acelor vedenii care aduc smerenie şi rugăciune. Iar monahul mai sus menţionat, chiar dacă era pur şi smerit, a primit un adânc de smerenie: **smerenia supranaturală**, smerenia dumnezeiască, starea în care întreaga ta viaţă îţi pare un negru adânc de abis.

La fel păţeşte şi Cosma Monahul, chiar dacă nu ajunge să fie ameninţat direct de Hristos: el este smerit prin duhurile întunericului, care îi reproşează că a fost frate de împărat, că a trăit bine în lume, că n-a făcut pocăinţă (metanie) destulă pentru păcatele lui. El este salvat din ghearele lor de Sfinţii Apostoli Andrei şi Ioan, apariţia sublimă a Maicii Domnului potolind total tulburările şi zgomotele drăceşti[90].

Geografia sacră a Paradisului este configurată de călătoriile multor asemenea navigatori cereşti. Astfel, în cazul lui Cosma Monahul – fratele împăratului Romano (950-963 d. Hr.) – în Împărăţia lui Dumnezeu ar fi douăsprezece Raiuri: Sânul lui Avraam, sau câmpia albastră a copiilor cu aripi de aur, Corturile drepţilor, unde cântă păsări cu glas omenesc iar cântările lor sunt din Psalmii profetici, Bolta Constantinopolului, unde îngerii slujesc la masa de marmură albă a bizantinilor preafericiţi, Palatul Ierusalimului Ceresc, de o frumuseţe nespusă, însă în care acum nu e nimeni, deoarece Mântuitorul îl va oferi celor doisprezece Apostoli numai după sfârşitul lumii, Raiul Desfătării, şi încă şapte raiuri în care Cosma n-a mai ajuns, fiind chemat înapoi în viaţa terestră de plânsul monahilor lui – fiii săi duhovniceşti – care-au schimbat voia dumnezeiască privitoare la sine.

Monahul anonim trece printr-un tunel întunecat, ajunge într-o câmpie în care e luat sub protecţia Sfântului Mare Mucenic Gheorghe, păşeşte apoi de mână cu acesta pe o stradă îngustă cu pereţi foarte înalţi – „un loc lipsit complet de mângâiere” – apoi trece pe o punte

---

[90] Gheorghe Băbuţ, Pelerinul Român, Editura Pelerinul Român, Oradea, 1992, p. 118-123; cf. Proloagele, vol. I, Editura Mitropoliei Olteniei, Craiova 1991, Cosma Monahul (5 Octombrie), p. 139-141.

îngustă deasupra „gurii Iadului" prin vămile (de data aceasta discrete ale) tărâmului nevăzut de sub Cer (numită de cunoscători „puntea suspinelor"), păşeşte pe o câmpie albastră, ajunge la Muntele Măslinilor din nemărginitul ceresc, apoi la Palatul Împăratului din Noul Sion.

Cu fiecare vedenie sau revelaţie dumnezeiască şi fiecare răpire la Cer, Împărăţia dumnezeiască a Paradisurilor se configurează tot mai precis şi mai clar, rămânând însă, cu toate acestea, pentru noi, o simplă „hartă" – plăsmuită şi colorată doar de fantasme ale imaginaţiei (nu de paradigmele ideale dumnezeieşti şi de fiinţe cu plinătate de viaţă şi dătătoare de viaţă şi însufleţire şi inspiraţie!). În ce fel de lume trăiesc Heruvimii şi Serafimii – fiinţele cu ochi peste tot şi fiinţele cu şase aripi de foc şi lumină, care văd şi gândesc de mii sau milioane de ori mai profund şi mai repede decât noi – astfel încât să nu se plictisească? Ce Univers propriu au Tronurile – îngerii care Îl odihnesc pe Dumnezeu în puritatea lor desăvârşită? Ce Supra-Univers au Stăpâniile – care supraveghează de sus Universurile de furnicar ale popoarelor şi neamurilor şi „traficul" necontenit între imanenţa şi transcendenţa acestora? Şi mai ales: Care e Universul negru al Începătoriilor – al acestor îngeri ai spontaneităţii şi creativităţii, creatori ei înşişi de lumi şi de cărţi „Myst" cu paginile de satin?

Sfântul Apostol Pavel, după ce a fost ridicat până la al treilea Cer şi s-a întors, spune că a auzit lucruri „pe care nu se cuvine omului să le grăiască", ele fiind taine – fiind adică **sfiala însăşi**, supranaturală, adevărată: „Cunosc un om în Hristos, care acum paisprezece ani – fie în trup, nu ştiu; fie în afară de trup, nu ştiu, Dumnezeu ştie – a fost răpit unul ca acesta până la al treilea cer. Şi-l ştiu pe un astfel de om – fie în trup, fie în afară de trup, nu ştiu, Dumnezeu ştie – că a fost răpit în rai şi a auzit cuvinte de nespus, pe care nu se cuvine omului să le grăiască."[91]

Sunt lucruri ce nu se cuvine să le grăim, e adevărat: Dar este măcar îngăduit a le gândi? E cuvenit să mi le iau şi să le-alint în visare? Gândirea e liberă şi nu mă pot opri să gândesc, de aici mai departe, la tot ce nu i s-a îngăduit să grăiască şi scrie. La urma urmelor, nostalgia Paradisului, spre deosebire de alte binecuvântate nostalgii, e perfect creatoare.

---

[91] II Corinteni 12, 2-4.

Tot ce respingem în râvna trezviei apare şi străluceşte în vis. Paradisul e mai aproape de noi decât credem: fărâmele lui de pământ şi lumină le poţi întâlni unde nu te gândeşti. „Mă găseam într-un oraş murdar, negru de funingine. Ploua şi era întuneric, iarnă şi noapte. Oraşul era Liverpool. Mergeam pe străzile întunecate, împreună cu câţiva elveţieni, să zicem o jumătate de duzină. Aveam senzaţia că am venit dinspre mare, dinspre port şi că oraşul propriu-zis s-ar afla sus, pe faleză. Urcam în direcţia aceea. Îmi amintea de Basel: piaţa se găseşte jos şi o străduţă duce prin *Totengäßchen* (Străduţa morţilor) spre un platou situat mai sus, spre piaţa Sf. Petru cu marea biserică Sf. Petru. Când am ajuns pe platou, am găsit o piaţă largă, slab luminată de felinare, în care dădeau multe străzi. Cartierele oraşului erau dispuse radial în jurul pieţei. În mijloc se afla un eleşteu rotund, iar în interior, o insuliţă centrală. În timp ce totul era învăluit în ploaie, ceaţă, fum şi în lumina slabă a nopţii, insuliţa strălucea în bătaia soarelui. Creştea acolo un pom izolat, o magnolia, acoperită de flori roşietice. Era de parcă pomul ar fi stat în lumina soarelui şi ar fi fost, în acelaşi timp, lumină el însuşi. Însoţitorii mei comentau vremea mizerabilă şi era clar că nu vedeau pomul. Vorbeau despre un alt elveţian care locuia în Liverpool şi se mirau că se stabilise tocmai aici. Eu eram entuziasmat de splendoarea pomului înflorit şi a insulei scăldate în soare şi m-am gândit: <<Ştiu eu de ce>>; apoi m-am trezit.”[92]

Vedenia de noapte a lui Carl Jung e glasul tainei. Tainele vorbesc de multe ori în gramatica limbii fantastice şi, dacă ai şansă, chemare, vocaţie, sau nu ştiu ce, fantasmele ţi se preschimbă la un moment dat în paradigme dumnezeieşti ideale, în izvoare de lumină însufleţită, şi atunci ochii tăi spirituali se deschid şi priveşti, şi privirea ta e lumină ce întâlneşte lumina.

Pentru ca să poţi măcar să visezi aceasta, să ai adică îngăduinţa cerească a unui astfel de vis, trebuie să te plimbi de multe ori, în sus şi în jos pe Aleea morţilor – pe Totengäßchen – sensibil la toate promisiunile de lumină din miezul nopţii, din miezurile negurilor şi ploii, şi chiar din setea de-a fi a neantului atunci când stai la ţărmul său de ocean. Să-ncerci să străvezi prin toate acestea, şi încă prin multe altele ce nu se spun, infimele crăpături prin care se

[92] Carl Gustav Jung, Amintiri, vise, reflecţii..., p. 206.

pregăteşte să izbucnească în lumea ta lumina şi fascinaţia, miracolul. Magnolia de lumină, unduitoare şi tremurată, statornică, lumină pură şi caldă, cu florile roşii ca dragostea atunci când este numai la început, e o reminiscenţă a Edenului celui străvechi. E una din insuliţele de lumină şi puritate ale Paradisului ce s-a pierdut. Soarele ei răsare în miezul nopţii – ca-n visul lui Jung – atât de adevărat! atât de frumos! atât de pur! şi lumina ierburilor ei de safir e-atât de pură, atât de sclipitoare în puritatea ei, încât pare zăpadă unduitoare. Insuliţa cu pomul de lumină al Paradisului e-n mijlocul pieţii şi toate străduţele cenuşii care duc către piaţa centrală ţi-au indicat eleşteul, micuţa fantasmă a apelor.

Insuliţa de lumină a Paradisului este aici. Şi este toată a ta.

8. Discernământul spiritual şi digital

Lumea fantasmelor este o lume a apelor, iar oceanele bântuirii sunt deosebit de periculoase pentru navigatori. Sfinţii Părinţi au avertizat asupra distincţiei dintre visele subiective – care sunt numai mişcări ale minţii – şi vedenii – care sunt trimise de Dumnezeu Însuşi. Astfel, Părintele Ilie Cleopa, preluând un gând – o loghismă – aparţinând Sfântului Diadoh al Foticeii – ne conferă criteriile prin care putem distinge vedeniile cereşti de visele înşelăciunii întunecate: „Visele care sunt trimise sufletului din iubirea de oameni a lui Dumnezeu sunt mărturii neînşelătoare ale unui suflet sănătos. De aceea, ele nu trec de la o înfăţişare la alta, nici nu îngrozesc simţirea, nici nu aduc râsul sau plânsul deodată. Ci se apropie de suflet cu toată blândeţea duhovnicească. După aceea, şi după ce s-a trezit trupul din somn, sufletul caută cu mult dor să se prelungească lucrarea visului. (...) Dar se întâmplă uneori că visele bune nu aduc bucurie sufletului, ci aşează în el o întristare dulce şi lacrimi fără durere. Iar aceasta se întâmplă celor ce au înaintat mult în smerenia cugetării."[93] Vedeniile dumnezeieşti se caracterizează prin persistenţa configuraţiei, prin blândeţe şi condescendenţă în ceea ce priveşte gândirea şi sensibilitatea noastră, prin consistenţă afectivă,

---

[93] Arhimandrit Ilie Cleopa, Despre vise şi vedenii, Editura Bunavestire, Bacău 1997, p. 122-123.

ele aducând în suflet acea durere dulce preabinecunoscută care îi face pe alţii să te numească melancolic, nostalgic iremediabil, pierdut.

Unul din semnele premergătoare sfârşitului lumii – prezis de Proorocul Daniel – se referă la „urâciunea pustiirii stând la locul cel sfânt”[94]. Nu e vorba numai de Liturghia neagră a Antihristului în Templul din Ierusalim în vremurile din urmă, nici de profanatea altarelor creştine de către proprii lor preoţi nevrednici şi simoniaci, ci – aşa cum a văzut profetic Sfântul Maxim Mărturisitorul – de **păcatul săvârşit prin imaginaţie**. De multe ori propria noastră fantezie ia rolul Antihristului şi aduce urâciune tuturor pustiirilor la locul cel sfânt al inimii, închizând astfel accesul către Împărăţia lui Dumnezeu: „Când mintea noastră înoată în valurile bântuirii nu numai că vede în somn cu patimă chipurile cele zugrăvite de draci, ci şi plăsmuieşte în sine anumite vederi frumoase şi îmbrăţişează cu foc nălucirile sale ca pe nişte amante. Căci, înfierbântându-se mădularele sale ce servesc la îmreunarea trupească de căldura visului, mintea este silită să-şi înfăţişeze vreo umbră a patimii.”[95]

De multe ori, fantasmele noastre sunt doar umbre ale patimilor. Şi toate patimile sunt inspirate. Patimile sunt „puii de drac”, acei „incubus” şi „sucubus” pe care îi zămisleşte omul la sugestia şi insinuarea diavolului. Părintele Ilie Cleopa îl aduce ca martor pentru aceasta pe Sfântul Maxim Cavsocalivitul: „Altele sunt semnele înşelăciunii şi altele ale darului. Când duhul cel rău al înşelăciunii se apropie de om, îi tulbură mintea şi-l slăbănogeşte, îi face inima aspră şi o întunecă, îi pricinuieşte ochii, îi tulbură creierii, îi înfioară trupul, îi arată cu nălucire lumină, dar nu strălucită şi curată, ci roşie, şi îi face mintea uimită şi diavolească şi îl îndeamnă să rostească cuvinte necuviincioase şi hule”[96]. Într-o astfel de nălucire, lumina e ca de neon, rece, deoarece demonul nu poate simula iubirea; într-o astfel de nălucire drăcească lumina e roşie, carnală, este expresia de lupanar a duhului patimii!

Strategia înşelăciunii mai cuprinde şi „dezbinarea” demonilor: Astfel, se poate întâmpla ca să se despartă demonii şi să ia chipuri unii de întuneric şi unii de „lumină”. Primii te atacă

---

[94] Daniel 9, 27.

[95] Arhimandrit Ilie Cleopa, op. cit., p. 123.

[96] Ibidem, p. 135.

arătându-ţi-se ca duhuri întunecate, iar tu, speriat de ei, te rogi spontan şi strigi în gând după ajutorul ceresc: în acest moment, apar ceilalţi demoni, ce au luat chip de „lumină”, şi îi alungă pe cei dintâi ca să te mândreşti mai apoi că te apără îngerii lui Dumnezeu şi să cazi în trufie şi slavă deşartă. Asistăm aici, în luptele duhovniceşti, la o adevărată punere în scenă: un teatru de fantasme menit să-l înşele pe cel înclinat spre viziuni angelice şi spre perfecţiunile de neatins.

După cum spunea Sfântul Ioan Sinaitul în „Scara Raiului”: „Dracii slavei deşarte se fac prooroci în visuri!” ca să ne înşele şi să ne aducă sub stăpânirea lor, dracii pot să se folosească şi de adevăr, şi de profeţiile adevărate, sau de sfaturi morale iniţial bune. Ei neavând trupuri şi păstrându-şi chiar şi după căderea din Dumnezeu natura angelică, văd mult mai departe şi înţeleg mult mai mult decât noi, putând să facă predicţii şi să anticipeze evenimente care nouă ne sunt ascunse. Un astfel de caz este descris în filmul artistic „Profeţiile omului-molie”[97]. Cazul este perfect plauzibil.

Discernământul spiritual şi criteriile de recunoaştere a experienţei mistice autentice ne sunt conferite de episodul biblic al întâlnirii Apostolilor Luca şi Cleopa cu Hristos după Sfânta Lui Înviere: 1. La început, cei doi nu-l recunosc: Hristos este Străinul prin excelenţă, vizibil şi totuşi ascuns; ochii lor erau „ţinuţi” să nu-L vadă. Ca şi ai noştri. Ei îi povestesc „Străinului” tot ceea ce s-a întâmplat în ultima vreme în Ierusalim: Patimile şi Moartea, dar şi semnele de necrezut ale Învierii; 2. Hristos îi dojeneşte pentru „zăbava” minţii şi inimii şi pentru puţina credinţă a lor în profeţiile mesianice; apoi le explică Scripturile, le face exegeza scrierilor Proorocilor şi Părinţilor Israelului, deci le împărtăşeşte câte ceva din

[97] Profeţiile omului-molie, SF, SUA 2002, în regia lui Mark Pellington, cu Richard Gere, Laura Linney şi Debra Messing. Ziaristul John Klein de la Washington Post, la doi ani de la moartea soţiei în urma unui accident provocat de o viziune, se trezeşte în localitatea Point Pleasant în condiţii misterioase. Ne sunt desfăşurate de-a lungul filmului calităţile supraomeneşti ale „paznicului porţilor” – „demonul cu aripi de molie”: vederea de sus la distanţe de kilometri, anticipaţia evenimentelor, insinuarea fantasmelor în real, simularea la telefon a glasului soţiei defuncte... Demonul speculează dorinţa lui John de a-şi revedea soţia pierdută, însă acesta se opreşte la timp, chiar dacă nostalgia Paradisului iubirii îl cheamă atât de sfâşietor. John scapă de ispitire pentru că ştie s-aştepte.

raţiunile dumnezeieşti, din paradigmele ideale ale Creaţiei şi Mântuirii; 3. Cei doi îl recunosc abia la Cina cea de Taină din cetatea Emaus: abia Euharistia, când sângele Lui pătrunde în sângele lor, îi face să îşi deschidă ochii spirituali şi să Îl vadă; 4. Imediat după Sfânta Vedere, Hristos Se face nevăzut, plecând instantaneu în alt loc; 5. Cei doi, odată rămaşi singuri, se-ntreabă: „Oare nu ardea în noi inima noastră, când ne vorbea pe cale şi când ne tâlcuia Scripturile?”[98]

Ceea ce-nseamnă că înainte de a-L vedea pe Mesia aievea trebuie să Îi simţi în inimă, în însăşi mistuirea ei, Prezenţa dumnezeiască. Simţirea Prezenţei dumnezeieşti a Logosului în inimă precede şi face cu putinţă orice vedenie, orice revelaţie, orice menire. Nu toţi ajung să-L şi vadă. Dar dacă nu-L simţi cum bate la poarta inimii tale, măcar uneori, eşti mort şi totul în tine-i murit. Dacă nu-I simţi degetele Lui lungi tremurătoare, sfiala, smerenia şi dragostea, cum îţi ating delicat inima, înseamnă că încă ai multe lacrimi în tine care aşteaptă să fie plânse!

Se spune – pe bună dreptate – că inima are raţiunile ei, pe care raţiunea nu le cunoaşte. De cele mai multe ori, inima ta ştie ceea ce tu nu ştii: e drept însă că-n mod inefabil. Oamenii însă au rătăcit atât de mult pe pământ, printre vise, iluzii şi griji, năluciri, până nu şi-au mai găsit inimile.

În lumea virtuală a cyber-spaţiului lucrurile nu sunt deloc diferite. Şi-acolo este prezent acelaşi Duh Sfânt, pentru că Duhul este ca vântul şi nu-i auzi decât glasul: „Vântul suflă unde voieşte şi tu auzi glasul lui, dar nu ştii de unde vine, nici încotro se duce.”[99]

Fantasmele din jocurile video nu sunt duhuri întunecate, să fugă la rugăciunea inimii, dar ele nu sunt nici calde – că nu au inimă, şi deci nu pot să-ţi încălzească inima. Iar dacă totuşi constaţi că sunt calde la suflet, că au inimă şi că iradiază căldură, atunci aceasta înseamnă că creatorul lor a reuşit **creaţia conştiinţei virtuale**.[100]

---

[98] Luca 24, 32.
[99] Ioan 3, 8.
[100] Nu se ştie dacă lumea creată de Will Wright va prinde vreodată consistenţă, nici dacă personaje asemănătoare celor concepute de el vor putea căpăta conştiinţă adevărată. Deocamdată, jocurile create de el – cum ar fi „The Sims 2” (Producător: Maxis; Gen: Simulator social; 2004) sau „Sim City 4” (Producător: Maxis; Gen: Builder – strategie de construcţii),

---

care reprezintă episoadele a două serii celebre – sunt imagini ale imperiului interior al sufletului.

Jocul „Sim City 4” este similar lui „Age of Empires” în ceea ce priveşte ilustrarea psihologiei analitice a lui C.G. Jung, cu diferenţa că mintea ta nu mai e împărat peste gândurile-soldaţi şi gândurile-preoţi, ci mintea este primarul metropolei sufletului, iar personajele tale – „the sims” – spre deosebire de soldaţi, sunt personalizate, fiecare având altă identitate. Dacă ai forţa de a crea şi coordona energia electrică, sistemul de canalizare şi apă, drumurile şi trnasporturile, şcoala, spitalele, poliţia, pompierii, cultul şi cultura, precum şi forţa de a le distruge parţial prin tornade, vulcani, sau cataclisme generate în mod conştient şi premeditat, nu e pentru că ai fi devenit un fel de dumnezeu ad-hoc – „God of Sim City” – ci pentru că eşti stăpânul real al propriului tău suflet.

Scopul şi adevăratul sens al jocului „The Sims 2” constau în visele şi aspiraţiile personajului tău: fiecare locuitor al oraşului virtual are 4 vise şi 3 frustrări şi „trăieşte” o evoluţie interioară de-a lungul ciclului său de viaţă, care e împărţit în 5 faze: bebeluş, copil, adolescent, matur, bătrân. Există 5 personalităţi de bază în funcţie de accentul pus pe popularitate, ştiinţă, romantism, avere, familie. Ai posibilitatea creării personajelor şi construirii căminului de vis într-un cartier virtual; există posibilitatea alegerii între 18 profesii cu câte 10 niveluri de specializare şi salarizare.

Apare şi o ciudăţenie simpatică: dacă personajul tău se uită prea mult timp prin telescop va fi răpit de extratereşti iar la întoarcere va da naştere unui „alien” mic şi verde, - care devine membru cu drepturi depline în familie. Şi dacă „micul verde” e activ din punct de vedere erotic şi perseverent prin vecini, va rezulta o adevărată comunitate de extratereştri. „Xenifilia” – iubirea aceasta de străini – care generează la început o oarecare perplexitate, nu va mai fi atât de stranie dacă ne gândim că aici este de fapt vorba despre primirea ideilor şi gândurilor străine, precum şi a fantasmelor uluitoare ale imaginaţiei.

Epilog: Epectază în eshaton. Repetiţie generală pentru nesfârşire

Problema noastră în ceea ce priveşte conştiinţa virtuală nu stă în aceea de a găsi cele mai bune răspunsuri, fiindcă Revelaţia dumnezeiască este de cele mai multe ori străină, fiinţial îndepărtată şi de neînţeles în condiţiile vieţii noastre pământeşti: *ea este ascunsă în propria lumină*. Problema noastră este să găsim şi să formulăm cele mai bune întrebări şi să ne pătrundem cu cele mai intense dorinţe cu care să ne ducem în moarte.

Intuiţia internă, spirituală, cea care ştie să recunoască supranaturalul intim, are cel mai mare rol în acest sens. Această carte a fost nemărturisit un omagiu adus fanteziei lăuntrice, creatoare de lumi prin care omul autentic, omul paradisiac – *omul cu sufletul de copil* – este chemat să devină *coautor al Paradisului*. „Fantezia lăuntrică şi severă, creatoare de lumi – după cum spunea marele gânditor Vasile Băncilă – pornind din ceea ce e mai radical în fiinţa omului, ajunge în cele din urmă să întruchipeze şi o lume externă mai bogată şi mai cu rost, aşa cum e în religie, de exemplu”[1].

Aceasta înseamnă că Universul interior nespus de bogat al fantasmelor – care sunt configuraţii conforme paradigmelor ideale dumnezeieşti – se plăsmuieşte *spontan* şi *discret* în *intimitatea* sufletului de copil, fără ca nimeni altcineva să-şi dea seama. Fantasmele acestea nu sunt forme aleatoare, nici imagini ale ispitei viciilor, ci se alcătuiesc în dependenţă strictă de ceea ce este mai adânc în noi înşine, în conformitate cu setea de absolut a sufletului, care este sădită în noi fiinţial de Logosul dumnezeiesc Însuşi.

De aceea, consider că această carte este mai importantă prin ceea ce nu s-a spus – prin ceea ce e inefabil, tainic, discret – decât prin ceea ce s-a spus. Această carte există şi se regăseşte cu mai mare intensitate tocmai în ceea ce a rămas nespus: acolo unde cu ajutorul

---

[1] Vasile Băncilă, Iniţierea religioasă a copilului, Editura Anastasia, Bucureşti 1996, p. 48.

„fanteziei lăuntrice şi severe, creatoare de lumi" se atinge intimitatea adânc fiinţială a omului şi se plăsmuieşte de la-nceput o nouă lume. „În fiece om o lume-şi face încercarea": printr-însa el devine coautor al Paradisului dumnezeiesc şi oaspete al bucuriei sfioase.

Atunci când se vor deschide cărţile conştiinţelor şi luminile candelabrelor şi menorelor vor face străvezii Universurile de taină ale sufletelor, când toţi cei morţi vor învia „şi noi, cei vii, care vom fi rămas, vom fi răpiţi, împreună cu ei, în nori"[2], ca să intâmpinăm în văzduh Logosul întregii creaţii, strălucirea cuvintelor Lui de argint din ţesătura tuturor veacurilor va judeca toate cele ce sunt şi toate cele ce-au fost plăsmuite în gând şi în inimi şi toate florile ce s-au aşternut pe morminte.

Când se vor întâmpla toate-acestea – şi ele vor fi negreşit, aşa cum s-a spus – Universurile abisale ale psihologiei analitice îşi vor lăsa străvezie infinirea şi valurile şi toţi cei prezenţi vor constata că fiecare din cărţile Myst (ale intimităţii celei mai discrete) îşi are echivalentul ei de safir în Împăraţia dumnezeiască a Nemuritorilor. Fiecare din ele are un vis, şi fiecare din vise are un vis în alt vis, şi vor vedea visele cum se învăluie şi cum se îmbrăţişează şi cum se răsucesc iarăşi în ele însele, până ce totul se pierde în alba pură lumină. Şi se va şti atunci că Sefer Raziel – Cartea de safir a tainelor Cerului – este doar una din capodoperele Bibliotecii cărţilor Myst a lumilor şi luminilor.

În apele paginilor de satin ale acelor cărţi se vor străvedea fantasmele stranii, nemaiştiute, vor curge reflexii şi străluciri din lumile de opal ale paradigmelor dumnezeieşti necreate. Şi mintea se va adânci în Universul deschis de portalul fiecărei pagini a Cărţii safirelor şi sufletelor şi Biblioteca de lumi şi lumini se va dovedi cu adevărat nesfârşită, asemeni unei mări ce cuprinde toate mările ca pe portaluri orizontale stratificate, asemeni unei singure mări ce conţine toate singurătăţile, asemeni Marii Lumini în care luminile-s vii.

*

Dacă pe computer se poate simula orice, înseamnă că se va putea simula şi progresul spiritual nesfârşit al sufletului (sau *epectaza*) din nesfârşirea vieţii paradisiace (din *eshaton*, din ceea ce e

---

[2] 1 Tesaloniceni 4, 17.

dincolo de sfârşitul lumesc). Şi spun aceasta deoarece am constatat că prin video-jocuri lumea basmelor irumpe din nou în lumea noastră: izvoarele gândirii magice şi mistice s-au redeschis. Sufletul constată, de-a lungul acestei cunoaşteri, că „...ceea ce a rămas necuprins e de nesfârşite ori mai mult decât ceea ce s-a cuprins".

La fel cu cel ce priveşte apa şi curgerea ei nesfârşită, „cel ce priveşte frumuseţea cea dumnezeiască şi fără hotar, fiindcă ceea ce se află mereu se arată mai nou şi mai minunat decât ceea ce s-a cuprins înainte, se minunează de ceea ce apare necontenit, dar niciodată nu se opreşte din dorinţa de a vedea, prin faptul că ceea ce aşteaptă e mai măreţ şi mai dumnezeiesc decât tot ceea ce vede". Cel ce urmăreşte curgerea necontenită a fantasmelor, care sunt reflexele de ape şi unde şi spume albe ale paradigmelor ideale dumnezeieşti, „niciodată nu-şi opreşte în cele văzute dorul de Cel văzut"[3].

Setea de absolut – care se manifestă şi-n patimi, şi mai cu seamă în lumea fantasmelor – poate fi îndreptată din nou către cele dumnezeieşti: şi aceasta încă de-aici, din lumea noastră întunecată. Şi dacă cel ce s-a obişnuit cu luminile palide ale lumilor fictive ale imaginarului îşi păstrează mintea deschisă, cum nu va primi el lumina cea adevărată? Şi cum să nu îi strălucească atunci în puterea văzătoare a sufletului pecetea vieţii spiritual-duhovniceşti? Şi sufletul lui nu va avea atunci, oare, aripi de aur şi spatele argintat ca cel al porumbelului Psalmilor? „...Sufletul se face necontenit mai mare ca sine, prin împărtăşire de Cel mai presus de sine, şi nu încetează de a creşte". Dar înălţimea şi adâncimea sunt întotdeauna la fel, fiindcă Frumuseţea este, în nemărginirea Ei fiinţială, întotdeauna identică Sieşi. Şi atunci „nici cel ce s-a ridicat nu va fi scutit de trebuinţa de a se ridica mereu, nici celui ce aleargă spre Domnul nu i se va împuţina mărimea distanţei de străbătut spre Dumnezeu"[4]. Aceasta este *dinamica Paradisului*. Şi ea, la rândul său, este nesfârşită în toate intensităţile ei. Fiindcă Logosul este de nesfârşite ori nesfârşit deasupra tuturor infinităţilor adânci ale sufletelor; El are acea

[3] Sfântul Grigorie de Nyssa, Tâlcuire amănunţită la Cântarea Cântărilor, Scrieri, I, Colecţia Părinţi şi Scriitori Bisericeşti, 29, Editura Institutului Biblic şi de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, Bucureşti 1982, p. 259 şi 260.

[4] Ibidem, p. 185.

infinitate de grad infinit, este de infinite ori infinit şi dincolo de toate rangurile de infinit pe care mintea noastră le poate concepe. Odată ce simţi aceasta, urmează „durerea fericită” a dragostei, un sentiment paradoxal minunat: pe de o parte e-n tine toată fericirea gustării Frumuseţii paradisiace, iar pe de alta durerea necuprinderii Ei.

Când vei privi atuncea în urmă, nu te vei putea opri să te-ntrebi: Ce rost a avut să simulezi cibernetic inteligenţe artificiale algoritmice, oricât de non-liniare-ar fi fost procesele lor de gândire, când ai fi putut atinge, mult mai devreme – prin Teologia mistică a Ortodoxiei – mintea infinită, necreată, mintea fără-nceput şi fără sfârşit în veacuri, asemenea în strălucire harului dumnezeiesc necreat?...

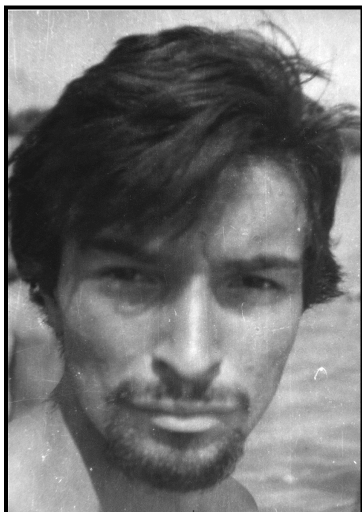
De ce să te mulţumeşti cu fantasmele unui Univers artificial plăsmuit atunci când poţi avea încă din lumea aceasta Paradisul perfect autentic – străluminat negrăit de zborurile dumnezeieşti ale harului?....

De ce să te limitezi singur şi de ce să zăboveşti în lumea structurilor finite când poţi gândi infinit, când te poţi bucura de toate deliciile nemărginirilor de satin ale minţii?...

Cuprins:

IV.Mesianismul digital

V.Nostalgia Paradisului şi fantasmele Melancoliei





Această carte este dedicată în primul rând creatorilor de lumi. Ea este destinată însă atât lor cât şi celor care doresc să afle cum se plăsmuiesc lumile în taina de gând. Această dorinţă nu li se va putea însă împlini decât dacă inima lor va accepta că supranaturalul este vocaţia şi odihna noastră dintotdeauna.

Mihai M.S. Maxim